

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta – katedra výtvarné výchovy

Animovaný film na 1. stupni ZŠ

Animated movie on primary school

Radka Žaloudková
Českobrodská 220, Praha – Běchovice

6. ročník

Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Kombinované studium

listopad 2012

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Arbanová Linda, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Animovaný film na 1. stupni ZŠ vypracovala pod vedením vedoucího diplomové práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 27.11.2012

.....

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování paní Mgr. Lindě Arbanové, Ph.D. za její cenné rady a trpělivost při vedení mé diplomové práce. Rovněž bych chtěla poděkovat panu Mgr. Jaroslavu Svátkovi, řediteli Základní školy v Běchovicích za vstřícnost a podporu. A v neposlední řadě děkuji dětem ze čtvrté třídy za výbornou spolupráci.

.....

Anotace a klíčová slova

ŽALOUDKOVÁ, R.: *Animovaný film na 1. stupni ZŠ*. [Diplomová práce] Praha 2012 – Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 124 s. (Přílohy: DVD s animovanými filmy žáků 1. stupně ZŠ, fotodokumentace)

Diplomová práce je zaměřená na tvorbu animovaných filmů s žáky 1. stupně ZŠ a má charakter průzkumné sondy. Prostředkem zkoumání je dotazníkové šetření, na jehož podkladě jsou následně vypracovány přípravy na hodiny výtvarné výchovy. Přípravy jsou zrealizované, reflektované a zdokumentované. Výsledkem a přínosem práce je a) didaktický materiál usnadňující zařadit tvorbu animovaných filmů do výuky b) dětské animované filmy, které potvrzují propojení výtvarné tvorby a filmové/audiovizuální výchovy.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Animovaný film, 1. stupeň ZŠ, stop-motion animace, animační techniky, umění a kultura, filmová/audiovizuální výchova, náměty, přípravy na hodiny VV, didaktika, tvorba

Abstract and keywords

Žaloudková, R.: *Animated movie on primary school*. [Thesis] Prague 2012 - Charles University, Faculty of Education, Department of Fine Arts, 124 s (Attachments: DVD with animated movies by pupils of elementary school, photo documentation)

This thesis deals with creating animated films with pupils of primary school and it has the character of a survey. The survey is carried out a questionnaire. Art lessons are subsequently prepared on the basic of the survey results. The preparations are implemented, reflected and documented. The result and the benefits of the thesis are a) didactic material facilitating the creation of animated films in teaching b) children's animated films, which confirm connections between artistic creation and film/audiovisual education.

KEY WORDS:

Animated film, the first primary school, stop-motion animation, animation technology, art and culture, film / audiovisual education, ideas, preparing to lessons of arts, didactics, creation

Obsah

1 Úvod	8
2 Teoretická východiska práce	10
2.1 Výrazové prostředky filmu a jejich vývoj	12
2.2 Animovaný film a animace	13
3 Tvorba animovaných filmů na 1. stupni ZŠ	14
3.1 Průzkum – současná situace využívání tvorby animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy	15
3.1.1 Metody	16
3.1.2 Zpracování výsledků předvýzkumu a jejich interpretace	17
3.2 Tvorba animovaného filmu v běžných podmínkách základních škol	27
3.2.1 Přehled technik a materiálů vhodných pro 1. stupeň ZŠ, dostupné materiální zázemí	27
3.2.2 Organizace výuky	36
3.2.3 Učení a rozvoj osobnosti dítěte mladšího školního věku při tvorbě animovaného filmu	41
3.3 Příklady námětů zpracovaných podle požadavků RVP ZV	45
<hr/>	
Jako živí... – tvorba papírového flipu	
Létání nám školní řád nezakazuje - Pixelace	
Kdo si hraje nezlobí – loutková poloplastická animace plastelíny	
Neodkul se – animace objektů	
Je tu živo – Loutková a figurková animace, animace objektů a materiálu	

On my Head, rozhýbej to hned – ploškový klip k písničke

Útěk – pixelace a animace plošek

Příslaví nás osloví – kombinace animačních technik

Jaro dělá pokusy – kouzlení s úpravami framů v PC

Na školu v přírodě s jedním kufrem - trikový film

4 Závěry	92
5 Seznam literatury	94
6 Seznam příloh	96

1 Úvod

Práci na téma „Tvorba animovaných filmů na 1. stupni ZŠ“ jsem si vybrala právě proto, že animace v posledních letech prožívá obrovský boom. Všichni s údivem sledujeme, jak se televizní a počítačové obrazovky jen hemží různými pohyblivými obrázky. Většina reklam a počítačových her je založena na animaci a animovaný průmysl se stal uznávaným odvětvím světového obchodu a chrlí obrovské množství televizních seriálů. Velká studia pravidelně natáčí celovečerní animované filmy, které spolehlivě naplňují kinosály po celém světě. Každoročně vznikají stovky krátkých animovaných solitérů nejrůznějších žánrů, technologií a uměleckých směrů, se kterými se můžeme setkat na velkém množství specializovaných festivalů, či ve filmových klubech. Animace má také své důležité a nezastupitelné místo v populárně vědeckých filmech a velice významné místo v oblasti tvorby hudebních klipů.

Právě proto, že se současné děti setkávají s animací téměř na každém kroku, je podle mě určitě na místě, seznámit je i se zákulisím těchto živých obrázků. Děti by měly vědět, co tvorba animovaného filmu obnáší a formou přiměřenou jejich věku se seznámit s procesem animace. Měly by získat vlastní zkušenosti s různými animačními technikami a tím poznávat vlastnosti rozličných materiálů.

A hlavně tvorba animovaných filmů nabízí možnosti propojení s výtvarnou výchovou a výtvarnou tvorbou, využívají se nejrůznější výtvarné techniky a postupy, které jsou ve výtvarné výchově běžné a mohou se propojit s počítačovou technologií a tím se oživí, což je pro současné děti mnohem více lákavé. Podle mě je tvorba animace ve výtvarné výchově vhodný způsob, jak propojit v dnešní době tolik prosazované digitální technologie a nová média s původní "ruční" tvorbou.

Abychom však mohli tyto zkušenosti předávat dětem nejenom ve specializovaných zájmových kroužcích animace, je důležité, aby se o tvorbu animovaných filmů začali zabývat i pedagogové běžných základních škol. Ve svém výzkumu, který budu podrobně popisovat níže, jsem přišla na několik předsudků, ale i významných překážek, které brání učitelům a učitelkám zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin výtvarné výchovy. V této diplomové práci bych ráda tyto předsudky a překážky specifikovala. Chtěla bych vytvořit stručný přehled technik s informacemi o vhodnosti využití s dětmi 1. stupně základních škol a také jednoduchý návod k tvorbě animovaných filmů. Několika praktickými přípravami na hodiny výtvarné výchovy bych ráda dokázala, že lze tvořit animovaný film i s naprosto běžným a dostupným vybavením ve třídě s mnoha žáky. Animované filmy bych ráda tvořila s dětmi prvního stupně. V podrobných reflexích odučených hodin chci nastínit své a dětské postřehy z průběhu tvorby. Doufám, že má práce pomůže ostatním pedagogům, kteří by tvorbu animovaného filmu chtěli zařadit, ale z různých důvodů se toho obávají.



Animace plastelíny – žáci 4. třídy

2 Teoretická východiska práce

Teoretická východiska spočívají v nastínění problematiky diplomové práce. Ráda bych tedy začala výrazovými prostředky filmu a jejich vývojem a samozřejmě vysvětlením termínu animace a animovaný film.

Jelikož je téma mé práce „Animovaný film na 1. stupni ZŠ“, není třeba podrobně popisovat principy virtuální animace, kterým se ve své práci nevěnuji. Zaměřím se na klasickou ruční animaci, tedy stop-motion animaci. Animační techniky bych ráda propojila s praxí na 1. stupni ZŠ, tedy jejich vhodností a využitelností, proto i jejich seznam a popis uvedu v praktické části diplomové práce. Přesto jsem si vědoma, že samozřejmě patří i do teoretických východisek. Nerada bych se opakovala, či složitě a nepřehledně odkazovala na teoretickou část.

V historii animace byla období, kdy se kromě klasických pohádek a grotesek animace využívala i k jiným účelům. Avantgardní výtvarní umělci v ní viděli způsob, jak umění dát další rozměr a vznikaly abstraktní animace a jiné experimenty. Po válce začaly vznikat filmy nejen pro děti a animace byla svébytným způsobem **autorské umělecké výpovědi**. Proto bych ráda dokázala, že propojení audiovizuálních technologií a umění, tedy výtvarné výchovy, je vhodné již na 1. stupni ZŠ. V didaktice a výchově může být tvorba animovaných filmů využita k rozvoji smyslových schopností, kreativity, fantazie, citovosti a současně k osvojování pozorného vnímání světa, nejbližšího okolí a jeho individuální názorové reflexi v komunikaci. Neméně pak k vytváření a upevňování hodnotového systému a etických postojů. Může plnit v rámci ostatních předmětů a jejich vzdělávacího obsahu dokonce funkci propojující a tmelící.

Tvorbě animovaných filmů s dětmi se věnuje stále více organizací. Na základních uměleckých školách vznikají zájmové kroužky, které se věnují kurzům animovaného filmu. Například plzeňská organizace Animánie nabízí dlouhodobé, pravidelné kurzy animace. Lektoři se v nich zaměřují na klasické technologie animace, stop-motion. Existuje mnoho přehlídek, soutěží a festivalů animovaných filmů. K těm nejznámějším patří například mezinárodní festival animovaných filmů Anifest v Teplicích, který má svou sekci pro dětskou tvorbu.

Tvořivost odkrývá to, co je před námi, ale nevidíme to skrze zvyk.

A. Koestler

2.1 Výrazové prostředky filmu a jejich vývoj

Výrazové prostředky filmové řeči jsou v řadě ohledů inspirovány a přímo existenčně propojeny s výrazovými prostředky historicky předcházejících umění.

Výtvarné umění a jeho vývoj přináší hlavně zkušenost s kompozicí, organizací vizuálních znaků, perspektivou, barvou a jejím estetickým i psychologickým významem, možnosti využití světla, jeho účinku a zobrazovacích kvalit, s kresbou, malířskými technikami, koláží apod., ale také zkušenost se specifickou imaginací některých uměleckých směrů výtvarného umění (fantaskní umění, expresionismus, surrealismus, dada, symbolismus, poetismus apod.).

Těsné propojení filmu a ostatních uměleckých výrazů včetně těch, jež jsou již zařazeny do oblasti umění a kultura, je naprosto evidentní. **Fotografie** je přímo základem filmového obrazu. **Hudba** již ve vývojové fázi němého filmu inspiruje k záměrné práci s tempem a rytmičností pohybu. Po příchodu zvuku se pak okamžitě zapojuje mezi výrazové prostředky kinematografie a významně přispívá k účinku převážné většiny filmových děl a vzniku speciálních, hudebních filmových žánrů. Nejinak je tomu s **literaturou**. Obrazovou metaforu ve filmové skladbě předchází evidentně metafora básnického jazyka poezie. Zvukový film přináší práci s mluveným slovem a dialogem.

Požadavek promyšlené celkové kompozice filmu vyžaduje osvojení základních pojmů, jejich formulace a praktické využití.

Vývoj filmové řeči v nejdůležitějších fázích se tedy může stát efektivním návodem a metodou v individuální tvůrčí zkušenosti žáků. Vzdělávací obsah pak může mimořádně přispět k chápání společného základu umělecké tvorby a jejího nezastupitelného místa v životě člověka.

2.2 Animovaný film a animace

Animovaný film je stejně jako klasický film tvořen po jednotlivých snímcích. U klasického filmu se však snímky zaznamenávají souvisle po sobě rychlostí 24 snímků za vteřinu, kdy tedy kamera „vyfotí“ za vteřinu 24 snímků. U animace je mezi jednotlivými snímky libovolně dlouhý časový úsek, během kterého se animovaná věc upravuje a mění. Od klasického filmu tedy animaci odlišuje čas mezi jednotlivými fotografickými záznamy. Samotné slovo animace je odvozeno od latinského slova „anima“ - „duše“ a znamená vlastně vdechnutí duše neživým věcem - tedy ožívování. Princip animace je zaznamenání sekvence snímků, které jsou každý o sobě statický a drobně se od sebe liší. Tvoříme tedy každé jednotlivé okýnko na filmovém pásu tzv. „frame“ samostatně.

Framy se zaznamenávají na filmové nebo digitální médium (filmový pás, CD, DVD, apod.) prostřednictvím klasické filmové kamery, nebo digitálního fotoaparátu. Když se pak jednotlivé framy přehrají jeden za druhým velkou rychlostí, vzniká iluze spojitého pohybu. To je způsobeno určitou setrvačností našeho oka, na jehož sítnici je jeden obrázek na zlomek vteřiny zachycen, než je nahrazen dalším. Tento efekt se nazývá anglickými slovy persistence of vision. Nejběžnější rychlost přehrávání framů je 24 fps (framů za vteřinu), při které máme zdání, že je pohyb nejplynulejší. Může se, samozřejmě, používat i nižší rychlost, což usnadňuje práci animátorovi, který pak může animovat menší počet obrázků než při vyšší rychlosti. V tomto případě je častá rychlost 12 fps, ale pohyb, jenž vzniká, už není tak dokonalý. Rozlišujeme klasickou **stop-motion animaci**, což je kreslený, ploškový a loutkový film, od **animace digitální**, kde je tvorba framů často automatická, tvořená softwarem.

3 Tvorba animovaných filmů na 1. stupni ZŠ

Tuto část diplomové práce bych chtěla věnovat praktickému aplikování a tvoření animovaných filmů s žáky na 1. stupni ZŠ. Ráda bych touto prací alespoň trochu přispěla k rozšíření animovaného filmu do výuky na základních školách. Ráda bych potvrdila, že tvorba animovaných filmů je možnost, jak si sáhnout na materiál, a přitom pracovat s novými médii.

Nejprve jsem si provedla předvýzkum – průzkum současné situace využívání tvorby animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy. Ze zjištěných údajů jsem vycházela a rozhodla se vytvořit pro učitele dětí mladšího školního věku stručný přehled vhodných animačních technik a materiálů. Dále návod na jednoduchou tvorbu animovaného filmu v běžných podmínkách základních škol s dostupným materiálním zázemím. A v neposlední řadě návrh na řešení velkého problému a překážky tvorby animovaných filmů v početných třídách.

Poslední část mé práce, náměty pro tvorbu animovaných filmů, by mohla být počáteční motivací a inspirací pro učitele s obavami. Je to důkaz, že i s malým počtem zkušeností a velkým počtem dětí ve třídě lze tvořit zajímavé animované filmy.

3.1 Průzkum – současná situace využívání tvorby animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy

Cíle

Tento průzkum jsem zařadila proto, abych zjistila současnou situaci v hodinách výtvarné výchovy a zájem učitelů o využití techniky animovaného filmu s žáky 1. stupně ZŠ. Na výsledky z tohoto průzkumu neboli „předvýzkumu“ bych chtěla navázat a reagovat dalším rozvíjením své diplomové práce.

Hypotézy

Pedagogové 1. stupně jsou málo informováni o možnosti využití tvorby animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy. Hlavně starší učitelky nemají zájem zařazovat animovaný film do výuky.

Respondenti

Učitelé 1. i 2. stupně základních škol. Vrátilo se mi celkem 71 vyplněných dotazníků od učitelů hlavně pražských, středočeských, ale i severočeských a východočeských škol, což je jako vzorek pro tento průzkum dostačující a validní.

3.1.1 Metody

Použila jsem metody kvantitativního pedagogického výzkumu a to hlavně dotazníkovou metodu, okrajově interview a následně škálování, které v tomto případě bylo součástí dotazníku. (Gavora, 2000. s.70)

Při kvantitativním výzkumu jsem se snažila přistupovat ke zkoumanému jevu objektivně, s užitím kvantitativních metod zkoumání. Cílem bylo potvrdit nebo vyvrátit mé hypotézy.

Vytvořila jsem dotazník, který mi pomohl k hromadnému získávání údajů pomocí písemných otázek. Většina otázek byla uzavřených, jen některé otevřené. Administrace dotazníků, neboli způsob předkládání respondentům probíhala osobně a přes Internet. (*viz přílohy 2, 3*)

U některých respondentů jsem použila strukturovaný interview, který se řídil osnovou dotazníku. Interview se zpravidla začíná raportem, ale vzhledem k tomu, že jsem tuto výzkumnou metodu použila u svých kolegů, byl přátelský vztah mezi respondentem a výzkumníkem již navázán. (Gavora 2000, s. 110).

3.1.2 Zpracování výsledků předvýzkumu a jejich interpretace

Z následujících tabulek a grafů je zřejmé, že největší zájem o zařazení tvorby animovaného filmu do výuky mají učitelé do 30 let věku s praxí ve školství kratší pěti let. Je to 100% všech respondentů, kteří do těchto skupin spadají – grafy číslo 3 a 7. Což by mohlo potvrdit mou hypotézu, že starší učitelé o tvorbu animovaného filmu nebudou mít zájem. Opak je však pravdou, protože 82% dotázaných spadajících do věkové skupiny „51 a více let“ odpovědělo, že zájem mají – graf číslo 6. Na rozdíl od 2 skupin mladších učitelů, u kterých je z výsečových grafů číslo 4 a 5 patrné, že zájem je pouze 76% a 73%.

Má hypotéza se tedy nepotvrdila. Nejmenší zájem projevili respondenti mezi 41 a 50 lety. Zamýšlela jsem se nad důvodem, proč výsledky dopadly takto. Myslím si, že v tomto věku se nejčastěji začne projevovat syndrom vyhoření. Učitelky mají většinou dospívající děti a s nimi i určité osobní problémy a nehodlají věnovat čas navíc vytváření příprav na hodiny výtvarné výchovy. Naopak starší učitelky jsou ty odolné, které ustály krizi při projevech syndromu vyhoření. Jejich děti se osamostatnily, odstěhovaly a ony mají více času i klidu na zkoušení něčeho nového. Vnoučata je motivují ke kreativitě, která se určitě projevuje i v práci. Proto se podle mého názoru ukázalo, že učitelky starší 50 let mají větší zájem o zařazení tvorby animovaného filmu do výuky, než jejich kolegyně ve věku 31-50 let.

Tabulka číslo 1

Zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle věku

Věk	do 30 let	31-40 let	41-50 let	51 a více let
Počet respondentů	9	22	16	9

Tabulka číslo 2

Zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle praxe ve školství

Praxe ve školství	méně než 5 let	5-10 let	11-20 let	21 a více let
Počet respondentů	6	10	21	19

Tabulka číslo 3

Nezájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle věku

Věk	do 30 let	31-40 let	41-50 let	51 a více let
Počet respondentů	0	7	6	2

Tabulka číslo 4

Nezájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle praxe ve školství

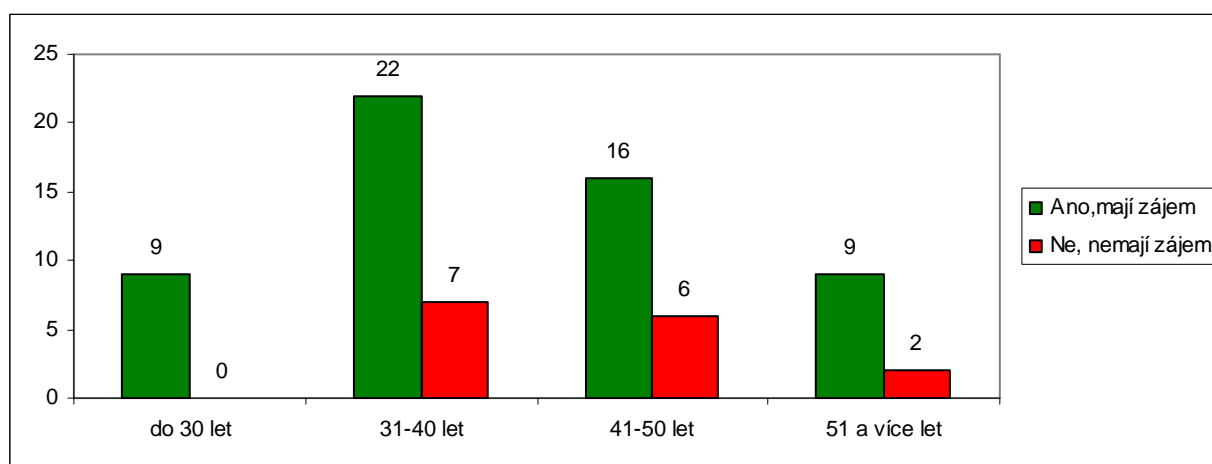
Praxe ve školství	méně než 5 let	5-10 let	11-20 let	21 a více let
Počet respondentů	0	2	8	5

Tyto sloupkové grafy znázorňují výše uvedený počet respondentů z dvou různých hledisek a to z hlediska věku dotázaných – graf číslo 1 a z hlediska délky jejich praxe ve školství – graf číslo 2. Za připomínku stojí první sloupce, tedy skupiny nejmladších učitelů s nejkratší praxí ve školství. Všichni respondenti z těchto skupin odpověděli na otázku „Máte zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky výtvarné výchovy?“ ano.

Čísla nad jednotlivými sloupci představují počet respondentů.

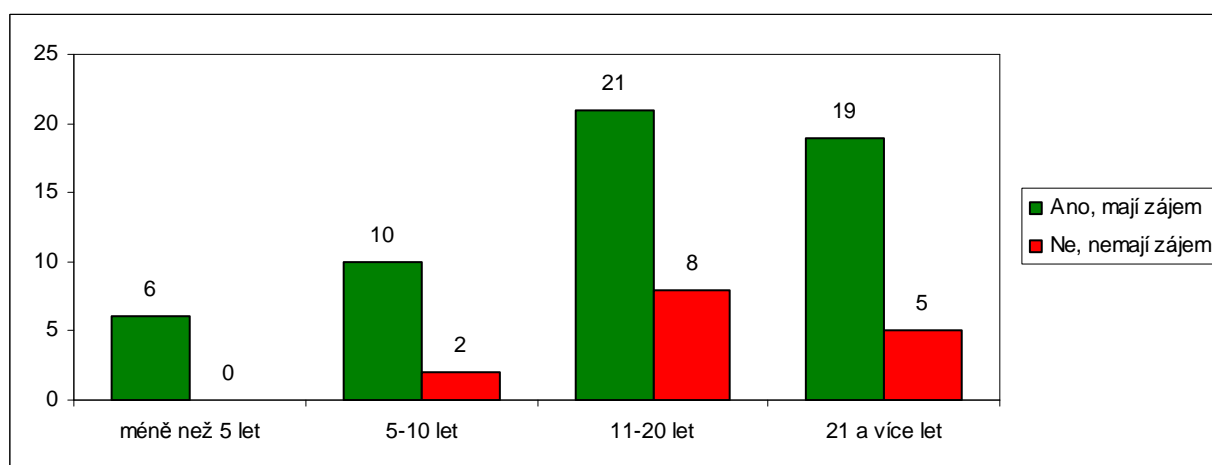
Graf číslo 1

Zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle věku respondentů



Graf číslo 2

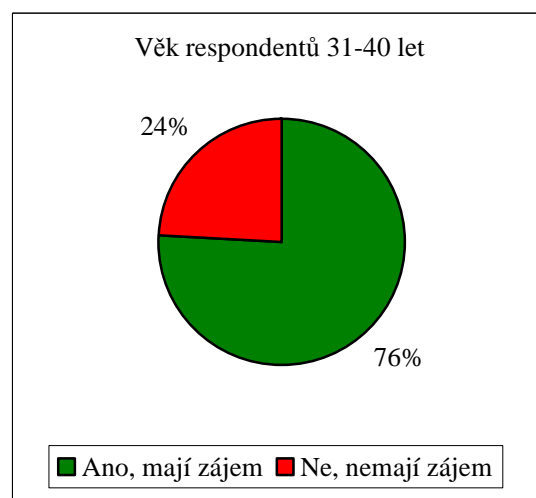
Zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky vv podle délky praxe ve školství



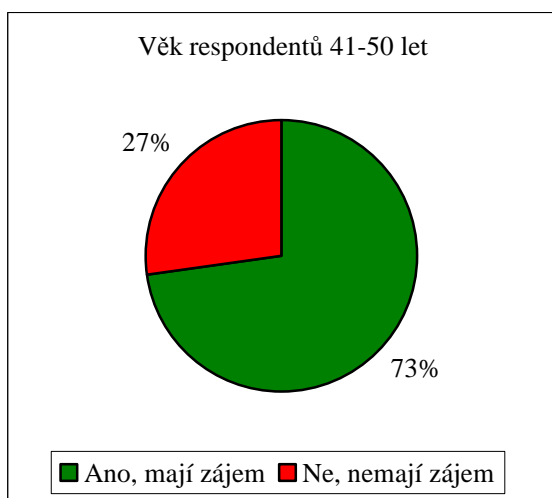
Graf číslo 3



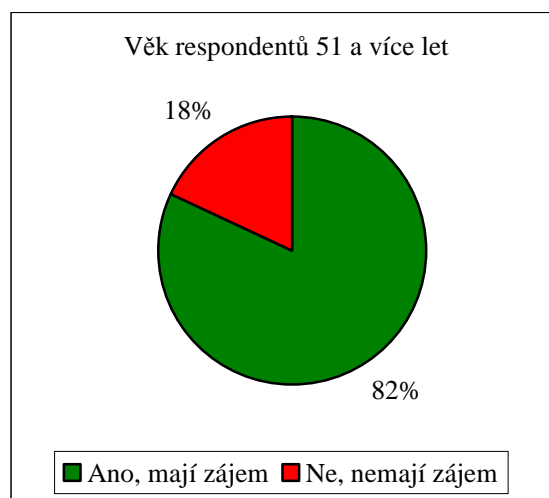
Graf číslo 4



Graf číslo 5



Graf číslo 6

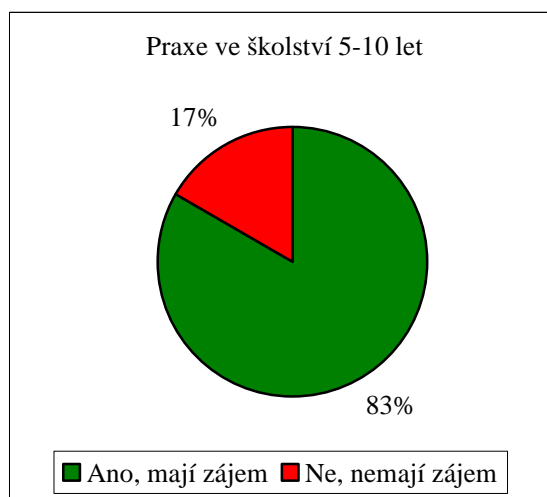


Vzhledem k tomu, že délka praxe ve školství je u většiny dotázaných závislá na jejich věku, vykazují grafy číslo 7 až 10 velice podobné výsledky jako grafy číslo 3 až 6. Pouze rozvržení věkových skupin a délky praxe při dotazování neodpovídá stejným skupinám. Následující výsečové grafy vypovídají, že nejmenší zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky mají učitelé s praxí dlouhou 11-20 let, což potvrzuje mou výše uvedenou domněnku.

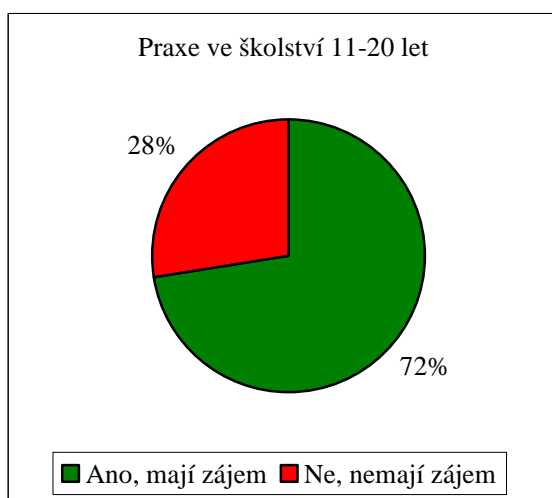
Graf číslo 7



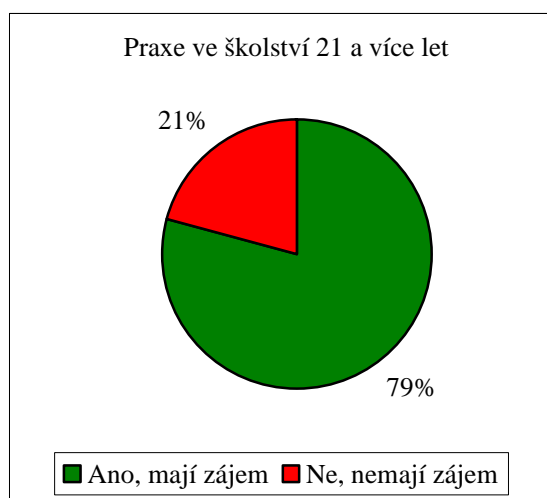
Graf číslo 8



Graf číslo 9



Graf číslo 10



Dále mě zajímaly zkušenosti respondentů s tvorbou animovaného filmu.

Všech 15 respondentů, kteří zájem o animovaný film neprojevali, nemají přirozeně ani žádné zkušenosti s tvorbou těchto filmů – tabulka číslo 6.

Z 56 dotázaných, kteří uváděli zájem o animovaný film mělo zkušenosti pouhých 9 respondentů. Dva z nich tvoří s žáky animovaný film pravidelně, 7 tuto tvorbu s žáky zkusilo. Z toho vyplývá, že 47 respondentů, což je skoro 84%, má zájem, ale ještě nikdy tuto činnost s žáky nezkusilo – tabulka číslo 6. V dotazníku samozřejmě také uváděli důvody – překážky a problémy bránící jim zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky. Tyto problémy uvedu níže.

Tabulka číslo 5

Zkušenosti s tvorbou animovaného filmu - mají zájem

	Počet respondentů
Tvorbu animovaného filmu s žáky nikdy nezkusilo	47
Tvorbu animovaného filmu s žáky zkusilo	7
Animovaný film s žáky tvoří pravidelně	2

Tabulka číslo 6

Zkušenosti s tvorbou animovaného filmu - nemají zájem

	Počet respondentů
Tvorbu animovaného filmu s žáky nikdy nezkusilo	15
Tvorbu animovaného filmu s žáky zkusilo	0
Animovaný film s žáky tvoří pravidelně	0

Chtěla jsem také zjistit názor učitelů, kdy je podle nich vhodné seznámit žáky s tvorbou animovaného filmu. Tabulka číslo 7 a graf číslo 11 ukazují názor všech dotázaných. V předškolním věku a na střední škole nezaškrtl nikdo. 11% respondentů má názor, že by se žáci měli seznámit s tvorbou animovaného filmu až na 2. stupni ZŠ. Jejich důvody jsou hlavně tyto:

“Pro mladší žáky je to příliš složité. Žáci musí umět pracovat s technikou. Žáci by měli mít pro tento úkol již rozvinutou grafomotoriku.“

89% všech respondentů si myslí, že je vhodné poprvé seznámit žáky s tvorbou těchto filmů již na 1. stupni ZŠ. Jejich hlavní důvody jsou tyto:

„Žáci jsou přirozeně tvořiví. Žáci jsou nadšení, odvážní, hraví. U žáků 1. stupně se dá nejlépe podnítit zájem a hravost - motivace. Žáci jsou spontánní, mají spoustu nápadů. Žáci 1. stupně již mají dostatek dovedností. Žáci si rozšíří okruh vědomostí. Žáci jsou již dostatečně vyspělí pracovat podle pokynů. Tvorba animovaného filmu rozvíjí tvořivost a fantazii žáků. Tvorba animovaného filmu je pro žáky lákavá, je to zpestření výuky pro žáky i učitele. Tvorba animovaného filmu je výzva pro žáky i učitele. Pohádky, tedy i animovaný film vyplňují značnou část volného času dětí, tvorba animovaného filmu je zajímavá tvůrčí činnost.“

Tabulka číslo 7

Vhodnost poprvé žáky seznámit s tvorbou animovaného filmu

	Všichni	Učí vv	Neučí vv
v předškolním věku	0	0	0
na 1. stupni ZŠ	63	46	17
na 2. stupni ZŠ	8	3	5
na střední škole	0	0	0

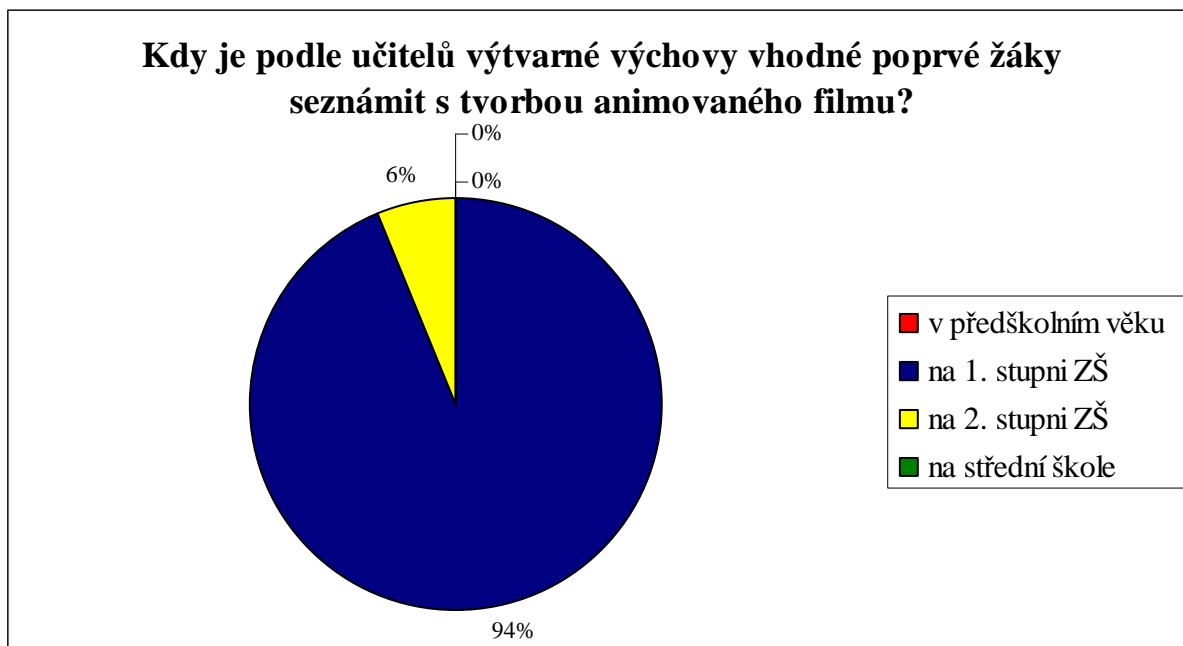
Pro další práci s daty jsem si rozdělila dotazníky na ty, které vyplňovali učitelé výtvarné výchovy a ostatní. Zajímalo mě, jaký názor mají učitelé výtvarné výchovy. Z tabulky číslo 7 a grafu číslo 12 je zřejmé, že učitelé výtvarné výchovy z 94% upřednostňují první seznámení s tvorbou animovaného filmu v mladším školním věku, což se příliš neliší od celkového názoru všech respondentů.

Jelikož jsem studovala předškolní pedagogiku a s dětmi předškolního věku mám zkušenosti, jsem přesvědčena, že nafotit jednotlivé frame by zvládly i takto malé děti. Věřím, že kdybych dotazníky rozdala i učitelkám mateřských škol, objevilo by se ve výsledcích několik odpovědí, že první seznámení s tvorbou animovaného filmu by mohlo proběhnout již v předškolním věku.

Graf číslo 11



Graf číslo 12



V dotazníku jsem také položila dvě otevřené otázky. Prosila jsem respondenty o vypsání překážek, které by učitelům bránily zapojit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. A co by podle nich pomohlo k zájmu učitelů zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Zjistila jsem, že jsou učitelé málo informováni, chybí jim semináře, kurzy, školení, ukázky apod., což potvrzuje mou hypotézu.

Podrobně jsem se z dotazníků dozvěděla, že podle učitelů by k zájmu zařadit tvorbu animovaného filmu do vyučování pomohlo další vzdělávání, tedy podrobné praktické školení. Velice často se objevoval názor, že by jim pomohl jednoduchý metodický návod s ukázkami a brožurka s náměty a nápady k tvoření animovaného filmu. Také se často zmiňovali o dotaci na technické vybavení, které běžné základní školy prostě nemají. Některým respondentům by pomohly názorné ukázky dětských animovaných filmů, jiní nachází problém ve velkém počtu dětí ve třídách a pomohly by jim praktické ukázky, jak zapojit do činnosti všechny děti. Další vidí řešení v rozdělení třídy na výtvarnou výchovu

do menších skupin. Vyskytl se zde i názor, že by k zájmu pomohla prezentace na veřejnosti a finanční odměna za úspěchy.

Hned po malé informovanosti, nezkušenosti a neznalosti problematiky tvorby animovaných filmů, jsou nejvíce četné překážky bránící učitelům zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky spojené hlavně s nedostatečným technickým vybavením učeben a celých škol. Chybí dostatek počítačů s nárokem na výkon, programů na zpracování a střihání filmů, fotoaparátů a podobně. Často se školám nedostává ani materiálního zázemí a hodinových dotací na předmět. Časové náročnosti se obává jen o pár respondentů méně, než těch, kteří vidí velkou překážku v zaplněných třídách a práci na animovaném filmu si s tolika dětmi nedokáží představit. Někteří se přiznali, že jim prostě chybí odvaha. Jednotlivě se vyskytly i tyto názory: „Nezájem dětí. Nezájem učitelů. Vlastní pohodlnost. Nekázeň některých dětí. Vyšší technická zdatnost některých žáků než učitelova. Nízký věk dětí. Nedostatek fantazie a nápadů. Učitel je nucen užívat vlastní techniku.

Na toto zjištění bych chtěla navázat a svou diplomovou práci dále rozvíjet tak, aby byla praktickým pomocníkem k překonání těchto překážek.

3.2 Tvorba animovaného filmu v běžných podmínkách základních škol

3.2.1 Přehled technik a materiálů vhodných pro 1. stupeň ZŠ, dostupné materiální zázemí

Jak jsem již psala, animovaný film je druh filmové tvorby, v němž se pohyb nezachycuje plynule, ale tvoří se postupným spojením souvislé řady ofotografovaných fází kresby, pohybu loutek, plošek, předmětů apod. Podle základního materiálu a techniky animace dělíme animovaný film na **kreslený**, který zahrnuje všechny animované grafické techniky, **ploškový**, ve kterém se pohybují jednotlivé ploché figury vystřižené například z papíru. Dále pak **loutkový**, kde se pohyb loutek a předmětů děje většinou v trojrozměrném prostoru a v neposlední řadě **pixelaci**, což je animace lidí či předmětů. Vedle těchto základních druhů animovaného filmu existují filmy kombinované, v nichž je například loutka či kresba zasazena do reálu, a filmy s různými speciálními technikami.

Realizace animovaného filmu ve výtvarné výchově na základních školách nemusí příliš zatížit rozpočty škol. V dnešní době mnoho rodin vlastní jednoduchý digitální fotoaparát, který mohou svému dítěti pod vedením učitele zapůjčit. Stejně je to se stativy. Pro zpracování fotografií lze uvažovat o využití stávajících počítačových učeben. V některých školách bude potřeba rozšířit počítače o jednoduchý a dostupný software - aplikace na práci s fotografií a s videem. Pro účely promítání je třeba dataprojektor, který je součástí již snad každé počítačové učebny na základních školách, nebo interaktivní tabule. Další potřeby jsou specifické pro různé druhy technik, proto se o nich zmíním níže.

Kreslená animace

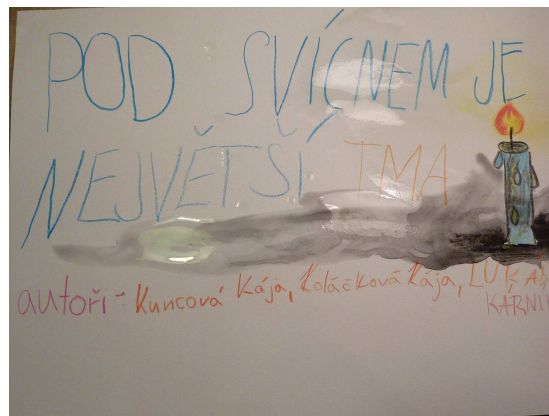
Je to nejstarší a donedávna nejrozšířenější druh animace. Pro děti prvního stupně je klasická kreslená animace velice náročná, pracná, zdlouhavá a ne příliš vhodná technika, protože každý pohyb se skládá z mnoha částí (fází). Animátor obrázky či fáze kreslí buď na papír nebo na průhlednou fólii, které se říká „ultrafán“, ty si připevňuje na tzv. prosvětlovací stůl, jehož součástí je průsvitné sklo a lampa, která svítí pod ním a tím prosvítí jednotlivé papíry, takže má animátor přehled o nakreslených fázích. Většina animátorů-kreslířů si nejprve nakreslí hlavní fáze, kde zachytí nejdůležitější momenty pohybu a pak mezi ně dokresluje jednotlivé mezifáze.

Nejslavnější animátorem, který využíval kreslenou animaci, byl bez pochyby Walt Disney. Ten k výrobě svých stále ještě technicky dokonalých filmů často používal „rotoskopii“, při níž se pohyb nejprve natočí kamerou a pak se jednotlivá filmová okýnka ručně překreslují. Tak vzniká naprosto dokonalá iluze pohybu.

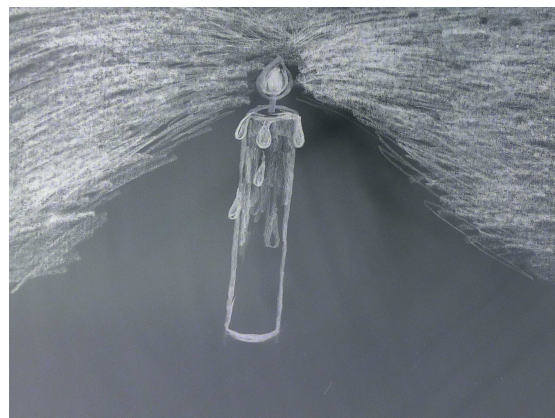
Z českých tvůrců stojí za zmínku Václav Bedřich, autor série o Kamenáči Billovi, Pavel Koutský, Vladimír Jiránek, Ivo Hejtmán, nebo Michaela Pavlátová, která kreslenou animaci často kombinuje s jinými technikami.

Z časového hlediska je klasicky kreslená animace velice náročná technika, kdyby se přesto o ní chtěl někdo pokusit, stačilo by podložené plexisklo s kolíky vzdálenými od sebe přesně na šířku kancelářské děrovačky. Pod plexisklo je třeba umístit běžnou přenosnou zářivkovou lampu, která sice neosvětlí plochu zcela rovnoměrně, ale k amatérské tvorbě postačí. Tím si vytvoříme levný prosvětlovací stůl. Poté stačí proděravět transparentní papíry, či folie, navléknout na kolíky a kreslená animace může začít. (*viz příloha 1*)

Kromě popsané klasické techniky ultrafánových fólií má kreslený film i jiné možnosti.



Může to být kresba tužkou, uhlím, malba různými barvami na rozličné materiály, technika suché jehly apod. Zvláštní technikou je rytí přímo na filmový pás. K těmto technikám kreslené animace je vždy potřeba fotoaparát připevněný nad pracovní plochou a poté už jen různé výtvarné prostředky, například uhlí či pastelky, které má každý žák v penálu. Dokreslovaná technika je mnohem méně časově i manuálně náročná a velice vhodná pro žáky 1. stupně. Na ploše může mezi každým vyfocením něco přibýt, ale lze i gumovat, nebo jednotlivé framy seřadit v jiném pořadí, než byly pořizovány, například pozadu.



Docílíme tím zajímavých triků. Jednotlivé framy můžeme v programu na úpravu fotografií převést do negativu a animovaný film dostane netradiční výraz. (viz příloha 5)

Plošková (papírková) animace

Je to dvojrozměrná animační technika, při níž se využívá plochých postav, rekvizit i pozadí, které se vystříhnou do požadovaného tvaru z papíru, textilu a dalších plošných materiálů. Postavy se skládají z jednotlivých částí, které mohou být buďto vystříhané a přiložené k sobě, nebo přímo pomocí malých kloubů připevněné k postavičce. Vše se odehrává na vodorovné podložce, nad kterou je připevněn digitální fotoaparát nebo kamera. Animátor pohybuje jednotlivými částmi postaviček a snímá každou fázi pohybu.



Tato technika je pro žáky prvního stupně velice vhodná, je časově úspornější a méně náročnější než kreslená animace. Mechanické fázování pohybu je velice vhodné při práci ve skupinách. Žáci spolupracují, chyby jsou vratné. Například příliš velký rozsah pohybu ruky panáčka lze před vyfocením vrátit jednoduchým pootočením v „rameni“. U kreslené animace bývají změny často nevratné a dochází k roztržkám v týmech.

Klasickou ploškovou animaci dokonale využil režisér Karel Zeman ve svých filmech Čarodějův učeň nebo O Honzíkovi a Mařence.

V současnosti celá řada ploškově animovaných filmů vzniká v počítači pomocí různých animačních softwarů. Za zmínku stojí především seriál South Park, díky němuž tato technika získala na popularitě. (viz příloha 6)

Animace poloplastu

Je jakýsi přechod mezi animací dvojrozměrnou a trojrozměrnou. Používají se při ní reliéfní loutky, které jsou ze zadní strany ploché, aby bylo možné položit je na animační sklo, kde s nimi pak animátor pohybuje.

Pro děti prvního stupně je to vhodná technika, vyžaduje však důkladnou přípravu při tvorbě těchto polo-plochých loutek. Tato technika lze usnadnit nahrazením běžnými loutkami a rozličnými figurkami, které můžeme také položit na podložku, popřípadě něčím



podepřít, aby se nepřekulovaly. Nejosvědčenější materiál na tvorbu loutek je plastelína či hlína. Děti mladšího školního věku rády modelují, navíc plastelína nabízí i průběžné změny tvaru během animování.

Pro tvorbu touto technikou je opět potřeba pouze stativ a fotoaparát připevněný nad pracovní plochu.

Jedním z nejslavnějších poloplastických filmů je Zahrada Břetislava Pojara na motivy knihy Jiřího Trnky. Ta je tvořena z několika dílů, které v sobě zároveň téměř nerozpoznatelným způsobem kombinují i animaci loutkovou. (viz příloha 7)

Loutková animace

Jedná se o trojrozměrnou animaci loutek, které mohou být opravdu různé. Buď klasické složené z kostry, na kterou je připevněna hlavička, případně i ruce, nohy a oblečení, nebo mohou být vytvořené z různých materiálů. Kromě loutek, jejichž podobu v loutkovém filmu navrhuje výtvarník, mohou být ožiovány nejrůznější věci, např. předměty denní potřeby apod. Velice časté je využití plastelíny.

Loutka se postaví na scénu, popřípadě se připevní, aby nepadala. Animátor jí pak pozvolna pohybuje, přičemž každý pohyb snímá fotoaparát, který je uchycen svisle proti scéně. Některé realizační postupy jsou podobné jako u reálného filmu - pohyby a změny sklonů kamery, velikost záběrů, osvětlení loutek a dekorací.



Pro žáky 1. stupně ZŠ je to vhodná technika, trochu náročnější na přípravu svislé trojrozměrné scény, dekorací, rekvizit, prostředí a loutek. Plastelína či hlína jsou však velice vděčné materiály, které umožňují veliký rozsah pohybu loutky. (viz příloha 8)

Plastelínu k výrobě svých filmů používá i studio Aardman, z jehož produkce je i série krátkých filmů o Wallacovi a jeho psu Gromitovi, nebo film Slepíčí úlet.

Nádherné loutkové animace, které pocházejí z dílny Jiřího Trnky (např. Sen noci svatojánské), proslavily Českou republiku po celém světě. Z dnešní doby stojí za zmínku především Aurel Klimt. Ve spolupráci s výtvarníkem Martinem Velíškem natočili několik povídek do filmů Fimfárum a Fimfárum 2. Zajímavé loutkové animace tvoří i Jiří Barta.

Pixelace

Je druh animace, při níž se animuje živý člověk nebo skutečný předmět, který se pomaličku pohybuje tak, aby se každý pohyb mohl snímat na kameru nebo fotoaparát. Pixelace je prapůvodní animační technikou, která pamatuje počátky historie samotného filmu. Jeden z průkopníků kinematografie Georges Méliès již v roce 1896 v podstatě omylem objevil „kouzlo“ neboli tzv. stop-trik, když se jeho kamera zasekla při natáčení projíždějícího omnibusu. Po opravení a znovu spuštění kamery byl v záběru pohřební vůz. Ve výsledné projekci se pak objevila náhlá změna omnibusu v pohřební vůz. V tomto případě se ještě nejednalo o pixelaci jako takovou. V té by byl úplně celý film složen z jednotlivých samostatně pořizovaných snímků. K takovým filmům došlo až o několik let později.

Pro děti je to velice vhodná technika pro uvědomění si nutnosti malých odchylek pohybu na jednotlivých snímcích, aby byl poté pohyb plynulý. Často se této techniky využívá z důvodu vtáhnutí dětí přímo do děje. Děti se stávají herci a výsledný animovaný film je osobní záležitostí.



Z časového hlediska není tvorba pixelace příliš náročná, ale samozřejmě záleží na použitých objektech a druhu manipulace s nimi. (viz příloha 9)

Pixelaci ve svých filmech hojně uplatňuje Jan Švankmajer i jeho syn Václav Švankmajer.

Animace různých materiálů

Animovat se dá prakticky cokoli, záleží jen na animátorově fantazii. Velice zajímavé



animace vznikají například kreslením do písku nebo mleté kávy, animováním korálek, syrových těstovin, zrněk, dokonce i různých druhů tekutin.

Žákům 1. stupně je experimentování velice blízké, s radostí zkoumají, co se stane. Díky veliké dětské fantazii, které se meze v animovaném filmu opravdu nekladou, vznikají úžasné díla, která nejsou ani časově, ani materiálně nákladná.

Žáci rádi kombinují různé techniky a vymýšlí si vlastní postupy s užitím různých materiálů.



Z časového hlediska toto experimentování není náročné, protože se nekladou nároky na předem připravené loutky či složitou scénu.

(viz příloha 10)

Digitální (počítačová) animace

Vzniká v počítači za pomoci animačních programů, kterých je v dnešní době celá řada. Může jít jak o dvojrozměrnou animaci (ploškovou), tak o trojrozměrnou animaci, která se v dnešní době těší čím dál větší oblibě a zastiňuje dokonce i klasickou kreslenou animaci.

Tato technika animace by svým rozsahem vyžadovala svou vlastní diplomovou práci. Digitální animaci se ve své práci podrobněji nevěnuji, protože jsem se zaměřila na výtvarné techniky, které se dají dobře propojit s tvorbou ve výtvarné výchově a při tvorbě digitální animace jde o trochu jiný systém. Přesto si myslím, že pro žáky 1. stupně to může být vhodná technika. Zvláště nyní, s rostoucím zájmem i takto malých dětí o IT technologie a jejich zdokonalování v práci s počítačem.

Digitální animaci se věnují zejména velká zahraniční studia, nejvíce ve Spojených státech, kde počítačová animace dosahuje nejvyšší úrovně hlavně zásluhou průkopnického studia Pixar.

3.2.2 Organizace výuky

Jelikož se mnohé kolegyně a kolegové obávali toho, že je ve třídách mnoho žáků, navrhla bych několik možností řešení, které se mi osvědčily.

Pro úplné seznámení s animovaným filmem, kdy tvoříme první dílo, stačí jeden fotoaparát. Vytvoříme společně film, na kterém se podílí postupně všichni žáci. Ze začátku jsou všichni zvědaví, ale protože žáci prvního stupně neudrží pozornost příliš dlouho a pouhé pozorování a čekání je brzy unaví, je dobré mít připravené další činnosti pro děti, které právě neanimují či netvoří loutky a kulisy. Realizace může probíhat formou samostatné práce, či jednotlivých stanovišť, kde se žáci postupně vystřídají. **Samostatné úkoly i úkoly na stanovištích** by měly být pro žáky zajímavé, tvořivé. Kromě toho se mi osvědčilo využít na těchto stanovištích i tvorbu podle návodu, kdy žáci postupují svým tempem podle písemného návodu a naplňují tak i kompetence pracovní.

Na mnohých školách se využívá tzv. kooperativní vyučování, jehož smyslem je mimo jiné i **spolupráce ve skupinách**. Vzhledem k tomu, že v dnešní době není problém, aby žáci přinesli digitální fotoaparát zapůjčený od rodičů, lze žáky rozdělit do menších skupin. Tím se zamezí tomu, aby žáci i v početných třídách nebyli zapojeni do činnosti, nudili se a docházelo k nekázi. Žáci ve skupinách komunikují a spolupracují, proto musíme počítat s pracovním ruchem. Samozřejmě by se skupiny navzájem neměly rušit od práce, proto žákům, kteří jsou bezdůvodně příliš hluční, připomínáme třídní dohodu, kde jsme si zavedli pravidlo ohleduplnosti – nerušit ostatní. (*viz příloha 11*)

Dělení do skupin může být zábavné a vybrané tématicky k dané činnosti. Tím pádem je již samotné rozdělení do skupin součástí motivace. Pro příklad uvádím několik oblíbených druhů činností k rozdělení žáků do skupin:

Provazy, jejichž počet odpovídá počtu účastníků, svážeme na konci do několika svazečků – podle toho, jak velké a jaký počet skupin chceme. Všechny konce svazečků schováme do dlaně. Každý žák si chytne jeden provaz pevně ho drží. Potom můžeme dlaň otevřít. Účastníci utvoří síť – malé skupiny.

Hrkačky - sluch. Podle toho, kolikačlenné chceme mít skupiny, naplníme 2, 3 nebo 4 krabičky různým materiálem (sůl, kamínky, rýže, voda, písek, papírky, kuličky, dřívka, mouka apod.). Žáci si rozeberou krabičky a hledají se poslechem hrkajících krabiček. Když se skupina „najde“, ověří si správnost otevřením krabičky.

Předměty- hmat. Vyučující připraví tolik předmětů, podle toho, jak velké kolik chce mít skupin (např. pro prvouku – větvičky, kameny, plody, listy, lastury – vše po 4 ks = 5 skupin po 4 žácích). Žáci vytvoří kruh a dají ruce za záda – učitel jim vloží do dlaně předmět (učitel tak může nenápadně volit členy skupiny). Skupiny se tvoří tak, že se za zády hledají podle stejných předmětů, které našli v dlani – oči jsou z poznávání vyřazeny, smí se poznávat pouze hmatem.

Obrázkové puzzle. Vyučující si připraví tolik obrázků, fotografií, kolik chce mít skupin. Výběr obrázků lze změřit na určitý vyučovací předmět či probírané téma. Tyto obrázky pak rozdělí na tolik dílů, kolik členů ve skupině má být. Úkolem žáků je co nejrychleji ve své skupině složit obrázek. Např. : Téma: Geometrické obrazce – trojúhelník, čtverec, obdélník, kruh, atd.

Barevné kuličky. Vyučující si podle požadovaného počtu skupin a jejich členů připraví do neprůhledného sáčku barevné kuličky. Žáci si stoupnou do kruhu a postupně vytáhnou ze sáčku kuličku, na její barvu se nedívají, schovají ji v dlani. Po rozdělení kuliček na pokyn

učitele natáhnou ruku směrem do kruhu a otevrou dlaň s kuličkou. Žáci mající stejnou barvu kuličky vytvoří skupinu.

Hledání dvojic. Vyučující podle věku žáků připraví na kartičky dvojice osobností, literárních postav, pohádkových postav, které spolu souvisí či jméno autora a jeho významného díla. Žáci si tyto kartičky vylosují, nesmí prozradit své jméno či dílo zapsané na kartičce. Na pokyn se jednotlivé dvojice začnou hledat tak, že říkají známé výroky své postavy (nesmí ale použít jméno své postavy ani postavy, kterou hledají) a zároveň poslouchají ostatní. Dvojicím, které se naleznou jako první, je vhodné zadat krátký doplňkový úkol.

Rozdělení do počítačové učebny. Metoda, jak rychle rozdělit žáky do dvojic při využití počítačové učebny, kdy vzhledem k většímu počtu žáků než je počet počítačů je třeba vytvořit dvojice. Učitel si připraví kostky či kartičky, na niž jsou napsaná čísla od 1 do 13. Žák si při vstupu do učebny vytáhne kostku či kartičku, jejíž číslo určí, ke kterému počítači se posadí. Po vyčerpání všech kostek od 1 do 13 si zbývajících žáci znovu losují ze všech kostek.

Pomohu já tobě a ty mně. Varianta dělení do různých skupin podle kartiček se souvisejícími pojmy. Je však ztížena tím, že učitel kartičky s pojmy pomocí lepíků připevní žákům na čelo. Žák tak neví, co je na jeho kartičce. A kromě toho mají žáci od začátku metody zakázáno dorozumívat se slovy. Na pokyn učitele po přidělení kartiček začnou žáci hledat skupinu, do které patří. Žáci si tedy musí nonverbálně pomáhat pomocí gest, posunků při hledání skupiny. (viz Koten, 2009)

Opakování probrané látky. Učitel má předem připravené kartičky k probíranému učivu. Např. synonyma, výsledek a příklad, slovo a jeho překlad do cizího jazyku, podstatné jméno a jeho vzor....Rozdá každému kartičku a děti si na pokyn v tichosti najdou svoji dvojici.

Interaktivní tabule. Program SMART na interaktivní tabuli má funkci, kdy po zadání jmen do tabulky, počítač náhodně losuje jednotlivá jména. Pro děti je tento způsob losování nesmírně atraktivní.

V jednotlivých skupinách je možné rozdat si role podle profesí podílejících se na tvorbě animovaného filmu v opravdových filmových ateliérech:

Autor odevzdá námět a **výtvarník** nakreslí výtvarné návrhy figurek a pozadí pro daný film, určí barevnost. Figurky rozkreslí v různých akcích, situacích a výrazech. Vše provádí v dohodě s kameramanem, animátorem, modelářem kresby, malířem pozadí a hlavně s **režisérem**, který se podílí na výrobě technického situačního scénáře s velmi přesným rozvržením scén a vlastním časováním uvnitř záběru a kontroluje kresbu a její kompozici v obraze. **Animátor** po dohodě s režisérem kreslí výchozí situace a základní fáze akcí. Je autorem hereckého výkonu kresby nebo loutky. Oživování kresby a loutky se liší.

V kresleném filmu, kde animátor uvádí do pohybu figury nakreslené výtvarníkem, je jeho úkolem nakreslit a připravit tzv. hlavní nebo klíčové kresby rozfázovaného pohybu. Jsou to kresby, které ohraničují průběh jedné akce. Spojovací fáze kresby pak dokresluje **fázař**, který také po dohodě s animátorem profázuje navrhované akce, provede čistokresbu a očísluje scénu. Pak nastupují **konturisté**, kteří přenesou kresbu na průhledné fólie neboli ultrafány a **koloristé**, kteří kontury po rubu vybarvují podle výtvarnickových návrhů. Vznikne tak opravdu mnoho kreseb. Průhledné fólie jsou pak různě skládány a vrstveny na sebe. Na některých fóliích je zachycena akce postav, zvířat, věcí, na dalších je namalováno pozadí. Výsledný obraz se tedy nakonec skládá z pozadí a tzv. akční vrstvy, kde se postavy a věci pohybují. Kamerou či fotoaparátem se poté snímají jednotlivé fáze.

V loutkovém filmu oživuje animátor většinou trojrozměrný objekt, loutku nebo předmět v určitém prostoru. Rozkládá její pohyb na jednotlivé fáze, které pak okénko po okénku kameraman snímá.

Obrazovou složku filmu doplňuje složka zvuková, která je v kompetenci režiséra.

Animátor těsně spolupracuje s režisérem a výtvarníkem animovaného filmu. Někdy se všechny tři profese soustředí do jedné.

Z čehož vychází i můj názor, že zastávání jednotlivých rolí, neboli profesí je pro žáky 1. stupně velice složité. Měli by vědět, jak to při tvorbě animovaných filmů v ateliérech chodí, která profese se čím zabývá, ale zaměřit se na jednotlivé profese a držet se jich po celý proces tvorby, bych zařadila až na 2. stupeň ZŠ. Žáci mladšího školního věku jsou velice aktivní a tvořiví, profesní rozdělení rolí ve skupinách vedlo ke ztrátě motivace a zájmu, když mohl loutkami pohybovat pouze animátor. Osvědčilo se mi, role spravedlivě střídat, či nechat žáky pracovat bez rozdělení na profese. Tím žáci spontánně spolupracují, komunikují a rozvíjí děj animovaného filmu za spravedlivého přispění kreativity všech žáků ve skupině.

Hodnocení výtvarných prací by podle mě mělo být takové, které by dětem více pomáhalo, než škodilo. Moji žáci jsou zvyklí, že dopředu vědí, co je výtvarným cílem dané hodiny, které prvky vizuálně obrazného vyjádření budu hodnotit. Výtvarné etudy a explorační činnost hodnotíme společně, pouze slovně. Takové hodnocení podporuje přirozenou tvořivost dětí. Pro ostatní činnosti ve výtvarné výchově při hodnocení zohledňuji výtvarný cíl (významovou stránku a námět), techniku (formu) a výraz (působivost díla, vlastní tvořivost, sebevyjádření). Většinu animovaných filmů jsme hodnotili slovně, dílčí úkoly lze klasifikovat jako běžné činnosti ve výtvarné výchově.

3.2.3 Učení a rozvoj osobnosti dítěte mladšího školního věku při tvorbě animovaného filmu

Tvorba animovaného filmu může splňovat podmínky **činnostního učení**, což je aktivní proces, v němž žák užívá různé druhy myšlenkových činností a učebních činností. **Autentické učení** se co nejvíce přibližuje reálné situaci. **Praktické učení** vytváří znalostní, sociální, psychické způsobilosti tak, aby vyhovovaly reálným požadavkům z hlediska životních, psychických, společenských a pracovních potřeb člověka. Vede k zabezpečení jeho trvalého celoživotního rozvoje. **Reflektivní učení** co nejvíce využívá sebezpozorování, sebekontrolování, sebehodnocení. (viz Koten, 2009)

Využíváme hlavně **motivaci z hlediska „zvnitřnění“**, která je postavena na ideji, že veškeré chování je motivováno zevnitř. Žákovo úsilí je podněcováno uspokojováním bazálních potřeb geneticky v nich zakódovaných a řízených vegetativním nervstvem. Jsou jimi *láska, moc, kreativita-zábava-hra, svoboda a přežití*. Vyučování postavené na zvnitřnělé motivaci je charakteristické humanistickým a vstřícným pojetím hodnocení práce žáka (šance k přežití), prostorem k vlastnímu projevu (svoboda), vyjadřováním názorů, postojů, nápadů a vlastních produktů (kreativita), poskytnutím možnosti projevit svůj sebevliv a sebevyjádření (moc) a vlídným, leč náročným vedením učitele, který dává najevo, že mu na vzdělání žáka záleží (láska). Kvalita ve vyučování vzniká, jestliže žák pociťuje a zažívá ve vyučování uspokojování některou z těchto potřeb. Žák akceptuje vyučování. Rozvoj motivace na tomto principu navíc vede učitele k aktivnímu pojetí vyučování. Proces učení je postaven mimo jiné na produktivním učení, dialogových metodách, podpoře vlastního učení. Žák je podněcován. Důsledkem tohoto pojetí motivace ve vyučování žák cítí, že se děje něco užitečného (kvalitního), co přináší radost a uspokojení buď ihned, nebo poněkud později. Vzniká kvalita s účastí žáka na vyučování.

Vycházím-li z RVP ZV, musím se zmínit o vědomostech, dovednostech, schopnostech, postojích a hodnotách, které jsou důležité pro rozvoj a uplatnění každého člena ve společnosti, tedy o **klíčových kompetencích**. Tyto se při tvorbě animovaného filmu různými způsoby prolínají a jsou multifunkční. Podle RVP ZV musí k rozvoji klíčových kompetencí směřovat a přispívat veškerý vzdělávací obsah i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají, tedy i tvorba animovaného filmu. Rozvíjené klíčové kompetence uvádím vždy u jednotlivých námětů a příprav na hodinu, níže.

Podle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání bych zařadila tvorbu animovaného filmu hlavně do vzdělávací oblasti **Umění a kultura**, protože by měla převažovat kreativita žáků. Vzdělávání v této oblasti přináší umělecké osvojování světa, při kterém dochází k rozvíjení specifického cítění, tvořivosti a vnímavosti jedince k uměleckému dílu a jeho prostřednictvím k sobě samému i k okolnímu světu. Na prvním stupni základního vzdělávání se žáci seznamují prostřednictvím činností s výrazovými prostředky a s jazykem výtvarného umění, ale také hudebního, dramatického a literárního. S nimi se učí tvořivě pracovat, užívat je jako prostředků pro sebevyjádření. Tvorba animovaného filmu je tedy ideální činnost, která dokáže propojit všechna tato umění. Na prvním stupni základní školy je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Výtvarná výchova nabízí k jejich realizaci vizuálně obrazné prostředky, nejen tradiční a ověřené, ale také nově vznikající v současném výtvarném umění a v obrazových médiích. Tvůrčími činnostmi založenými na experimentování je žák veden k odvaze a chuti uplatnit osobně jedinečné pocity a prožitky a zapojit se na své odpovídající úrovni do procesu tvorby a komunikace. (viz Tupý a kol., 2004)

Doplňující vzdělávací obor **Filmová/Audiovizuální výchova** obohacuje vzdělávací obsah základního vzdělávání. Východiska a pojetí tohoto vzdělávacího oboru spočívají ve stále častějším setkávání s produkty filmové a audiovizuální tvorby a díly vytvořenými

souborem výrazových prostředků, jež můžeme nazvat **filmovou řečí či filmovým jazykem**. Jejich vliv v současném mediálním prostoru je převažující. Díky tomu, že většinu informací z okolního prostředí vnímáme zrakem, je vliv audiovize na všechny generace stále silnější. Audiovizuální – filmové produkty mají nezanedbatelný vliv na formování životních postojů, hodnot i citovost dětí a mládeže. Ve všech fázích dětství a dospívání, tedy v době, kdy se zásadním způsobem formuje osobnost, působí dnes audiovize na mladého člověka velmi intenzivně, častěji než text (literatura, poezie), dramatická tvorba, hudba a výtvarné umění. Vlastní tvůrčí zkušenost s filmovým výrazem, jako významným zdrojem komunikace, může výrazně přispět k rozvoji osobnosti žáka v současnosti a budoucnosti.

Umění je jedním ze základních způsobů, jimiž si člověk osvojuje okolní svět a vysvětluje vlastní existenci. Na kinematografii můžeme v této souvislosti nazírat jako na dosud **poslední evoluční stupeň umělecké tvorby**, k němuž umění dospělo v etapě průmyslové civilizace. Vývoj techniky je podmínkou její existence. Přístroje na tvorbu filmů jsou dnes již běžně dostupné a používané prakticky v globálním měřítku. Práce s těmito přístroji a technologiemi se stává pro dnešní generaci dětí samozřejmostí. Jejich užívání a dosažené výsledky jsou pro ně atraktivní a motivující.

Zařazení Filmové/Audiovizuální výchovy do výuky může s využitím zmíněných okolností překročit pouhý „uživatelský“ přístup k této technice a otevřít cestu k jejímu **tvůrčímu užití** pro rozvoj fantazie, kreativity a citovosti žáků a přispět tak k vývoji jejich osobnosti. Také posílit jejich komunikativní schopnosti, včetně nonverbálních, uplatnění individuality při zapojování do kolektivu a vědomí osobní důležitosti při práci a součinnosti v týmu. V neposlední řadě může také posílit schopnost intenzivního vnímání a pozorování okolního světa, včetně společenských dějů a procesů, schopnost jejich analýzy, reflexe a sebereflexe.

Seznamování s filmovou/audiovizuální výchovou by mělo začít již na prvním stupni. Mělo by se vycházet ze spontaneity žáků a její podpory zadávanými praktickými úkoly, spíše formou her, jež mají podnítit zájem o audiovizuální výraz a jeho komunikativní možnosti. Prostřednictvím společně vytvářených artefaktů, tedy animovaných filmů, při tvůrčích hrách žáci pochopí základní technické principy „pohyblivých obrázků“, jež předcházely objevu filmu. Zde je možno aplikovat některé postupy výtvarné výchovy a her. Žáci by měli prakticky uchopit a pochopit princip skladebného vizuálního „vyprávění“.

Velice důležitá je i čím dál tím více prosazovaná oblast **Informační a komunikační technologie**. Žáci mají dosáhnout základní úrovně informační gramotnosti. Což znamená získat elementární dovednosti v ovládání výpočetní techniky a moderních informačních technologií, orientovat se ve světě informací, tvořivě pracovat s informacemi a využívat je při dalším vzdělávání i v praktickém životě. (viz Tupý a kol., 2004) Při tvorbě animovaného filmu má žák možnost přesáhnout rámec vzdělávacího obsahu této oblasti, tvorba animovaného filmu se může stát součástí všech vzdělávacích oblastí základního vzdělávání.

Animovaného filmu se také vzdáleně dotýká i průřezové téma nazvané **Mediální výchova**, které v základním vzdělávání nabízí elementární poznatky a dovednosti týkající se mediální komunikace a práce s médii. Tématické okruhy mediální výchovy se člení na tématické okruhy receptivních činností a tématické okruhy produktivních činností. Při tvorbě animovaného filmu využíváme hlavně tématické okruhy produktivních činností, což je **tvorba mediálního sdělení** - uplatnění a výběr výrazových prostředků a jejich kombinací pro tvorbu věcně správných a komunikačně vhodných sdělení, **práce v realizačním týmu** – při tvorbě animovaného filmu např. redakce internetového média. Zde je důležité utváření týmu, komunikace a spolupráce v týmu, stanovení si cíle, časového harmonogramu a delegování úkolů a zodpovědnosti. (viz Tupý a kol., 2004)

3.3 Příklady námětů zpracovaných podle požadavků RVP ZV

V této části mé diplomové práce uvádím několik námětů na tvorbu animovaného filmu v podmínkách běžných základních škol. Při výběru námětů do této práce jsem se zaměřila na jednotlivé techniky animovaného filmu, popřípadě jejich kombinace, abych dokázala, že lze s dětmi vyzkoušet různé techniky a postupy tvorby animovaného filmu. Náměty jsou jednotně zpracovány jako přípravy na hodinu. **Anotace a klíčová slova** stručně nastíní činnost v dané hodině či vyučovacím bloku. **Průřezová témata**, okruhy aktuálních problémů současného světa, procházejí napříč vzdělávacími oblastmi a umožňují propojení vzdělávacích obsahů, tím přispívají ke komplexnosti vzdělávání žáků a pozitivně ovlivňují proces utváření a rozvíjení **klíčových kompetencí** žáků. **Klíčové kompetence**, neboli vědomosti, dovednosti, schopnosti, postoje a hodnoty, které jsou důležité pro rozvoj a uplatnění každého člena ve společnosti, jsou v přípravách na hodinu podrobně rozepsány. (viz. Tupý a kol., 2004) Uvádím i **očekávané výstupy**, neboli co by se měl žák díky činnosti naučit. **Organizace řízení činnosti** a **prostorová organizace** sdělují, zda se jedná o vyučování frontální, skupinové či individuální a jaké prostředí bylo při realizaci využito. Seznam **pomůcek** je nezbytnou částí každé přípravy na hodinu.

Samotnou činnost ve vyučovací hodině jsem rozdělila na **motivaci**, která je u dětí mladšího školního věku velice důležitá, přímou vyučovací **činnost** a **reflexi**, která je důležitá nejen pro mne a mou další pedagogickou práci, ale i pro ostatní. V reflexi se promítají všechny problémy, které v průběhu činnosti nastaly. Jsou zde popsány pravděpodobné příčiny vzniku problémů, jejich optimální řešení a tipy na předcházení a eliminaci problémů při příští obdobné činnosti.

Jako žíví... – tvorba papírového flipu

Anotace:

Seznámení žáků s podstatou animace pomocí jednoduchých kreslených flipů, kdy vznikne při rychlém střídání obrázků iluze spojitého pohybu. Žáci si uvědomí setrvačnost lidského oka, na jehož sítnici je jeden obrázek na zlomek vteřiny zachycen, než ho nahradí další.

Klíčová slova:

Flip, kresba, animace, oko

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení

Kompetence pracovní - využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje

Očekávaný výstup:

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil
- nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazné vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly; uplatňuje je v plošné tvorbě
- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, vyjadřuje účast na radosti druhých, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, kreativita, seberegulace a sebeorganizace

Organizace řízení činnosti:

Frontální, Individuální

Prostorová organizace:

Běžná učebna

Pomůcky:

Dva proužky papíru velikost přibližně 5x15 cm, sešívačka, tužka, pastelky

Motivace:

Povídání o lidském oku a jeho vlastnosti (setrvačnosti), která se využívá při animaci.
Stručné vysvětlení pojmu animace.

Činnost:

Žáci si sešívačkou sešijí dva papírky k sobě tak, aby se přesně překrývaly. Na vrchní papír nakreslí postavičku, či něco jiného, při kreslení na tužku přitlačí. Na spodním papíře je

vidět, jak se kresba lehce proryla skrz papír, což slouží jako vodítko pro další kresbu. Na druhé kresbě žáci provedou malé změny.

Poté horní papír navinou na tužku, díky tomu má tendenci zůstat srolovaný. Žáci rychle jezdí naplocho položenou tužkou ze strany na stranu, tím se vrchní papír natahuje a roluje. Kresby se střídají a dochází k iluzi pohybu.

Reflexe:

Žáci byli fascinováni tímto jednoduchým „kouzlem“, tvořili další a další flipy. Vedlo se všem, i žákům méně motoricky zdatným, takže tato snadná činnost, výtvarná etuda, sloužila nejenom k názornému předvedení setrvačnosti lidského oka, ale také k motivaci dětí pro další činnost.



Žáci 3. třídy při tvorbě flipů – názorná ukázka setrvačnosti lidského oka

Létání nám školní řád nezakazuje - Pixelace

Anotace:

Seznámení žáků s pixelací. Žáci si sami zahrají v animovaném filmu. Uvědomí si na svých vlastních pohybech těla, že pro plynulý pohyb v animaci je třeba pouze drobných změn od předchozího snímku. Pixelace žákům nabídne vyzkoušet si filmové triky, například létání.

Klíčová slova:

Pixelace, pohyb a jeho fáze, animovaný film

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problému logické postupy

- ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů

Kompetence komunikativní - účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence občanské - projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

- využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil
- při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření
- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v prostorovém vyjádření uspořádání prvků ve vztahu k vlastnímu tělu i jako nezávislý model
- při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy
- pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)
- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace
- nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (filmového)
- pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom výrazových prostředků

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu
- pracuje samostatně s fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - Rozvoj schopností poznávání, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, mezilidské vztahy, komunikace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Frontální

Prostorová organizace:

Vnitřní i venkovní prostředí

Pomůcky:

Fotoaparát, stativ, počítač, program Windows Movie Maker

Motivace:

Jako motivace slouží předchozí činnost, tvorba flipů, ale hlavně touha dětí vyzkoušet si létat. Vždyť takové létání se ve školách málokdy vyučuje, pomineme-li školu v Bradavicích. Pixelace – slovo, které zní jako kouzelné zaklínadlo, nám létání umožní – i když samozřejmě jen ve filmu. S žáky si také zahrajeme na roboty, pokusíme se pohybovat škubavým, rozfázovaným pohybem a vysvětlíme si potřebu malých odchylek pohybu od předchozího snímku. Tím docílíme plynulosti pohybu v animovaném filmu.

Činnost:

Žáci se postaví do určité vzdálenosti proti fotoaparátu, který je upevněn na stativu. Jeden z žáků, či paní učitelka fotí jednotlivé framy. Před každým zmáčknutím spouště fotoaparátu, dá domluvený pokyn, aby se žáci uvedli do požadované pozice a následně fotí. Žáci na daný pokyn můžou vyskočit do vzduchu, tím v animovaném filmu vznikne iluze letu. Jednotlivé framy se zpracují v programu Windows Movie Maker.

Reflexe:

Přestože jsme si přepočítávali, kolik snímků je třeba vyfotit na film určité délky, dělali žáci při prvních pokusech obrovské změny pozic. Proto jejich pohyb ve filmu nebyl plynulý. Osvědčilo se mi, žákům film přehrát. Tím si žáci problém uvědomili a v dalších filmech již změny pozic docela odhadli. Fotografie jsem ve výše uvedeném programu zpracovala sama, ale žáci byli výsledkem ohromeni a chtěli s programem naučit pracovat, aby si mohli udělat další filmy. Iluze létání je natolik zaujala, že se fotili navzájem, v čem pokračovali i ve školní družině, kde vznikly další trikové filmy.



Žáci čtvrté třídy u pixelace – Létání

Kdo si hraje nezlobí – loutková poloplastická animace plastelíny

Anotace:

Seznámení s technikou animace plastelínových figurek, které mají místo tváří fotografie.

Každý žák modeluje sebe a poté je v interakci s ostatními spolužáky ve třídě rozpohybuje.

Klíčová slova:

Loutková poloplastická animace, modelování, figura a její proporcionalita, interakce, pohyb a rozpohybování postavy

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce

- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje přitom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace
- při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy
- pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)
- nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Práce s drobným materiálem

- vytváří jednoduchými postupy různé předměty z tradičních i netradičních materiálů
- volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (filmového)

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom různých výrazových prostředků
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, sebepoznání a sebepojetí, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, mezilidské vztahy, komunikace, kooperace a kompetice

Multikulturní výchova – lidské vztahy

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Frontální, individuální i skupinová

Prostorová organizace:

Běžná či specializovaná učebna

Pomůcky:

Plastelína, papírová fotografie obličeje každého dítěte, deska, stativ, fotoaparát, PC, program Windows Movie Maker

Motivace:

Hry podporující kladné vztahy, které pomáhají uvědomit si sounáležitost v třídním kolektivu. Povídání o proporcionalitě lidské postavy, názorné poměřování končetin a částí těla, hra „Kam má ruka dosáhne“.

Činnost:

Žáci mají z plastelíny vymodelovat figuru 10-15cm vysokou, zaměřit se na proporce a schopnost pohybu postavy. Každý modeluje sám sebe a na obličejovou část hlavy nalepí

svou fotografii. Pro následnou činnost ještě vymodelují svým figurkám instrumenty a pomůcky a poté postavičky rozpohybují pro animovaný film. Důležité je, uvědomit si jednotlivé fáze pohybu figury. Samotná animace se odehrává na podložce, nad kterou je upevněn fotoaparát, proto figury leží na ploše. Žáci využívají tvárnosti plastelíny a v průběhu animace mohou figury tvarovat a měnit jejich výraz podle libosti.

Reflexe:

Někteří žáci měli nejprve problém s vymodelováním své postavy. Jako pomůcka jim posloužilo vlastní tělo a končetiny – snažili se svou figurkou udělat stejný pohyb jako oni sami a porovnávali. Proporce figurek zvládli podle svých individuálních i věkových zvláštností. Samotná tvorba animovaného filmu jim problémy nedělala. Zatímco někteří ještě modelovali a vymýšleli scénář pro svou figurku, jiní ji již rozhýbávali pod upevněným fotoaparátem. Jelikož jsme tvořili jeden společný film, měla jsem připravenou práci i pro ty žáky, kteří již svou figurku animovali – tvořili plastelínová písmenka, ze kterých jsme nakonec společně vymodelovali krátké titulky. Při této výtvarné práci nedošlo k žádnému většímu problému, žáci si navzájem pomáhali a podporovali se. Ve filmu se výrazně projevily i vztahy mezi jednotlivými žáky, proto si myslím, že by tvorba animovaného filmu mohla sloužit i jako diagnostický prvek při vztahových problémech ve skupině a také jako pomůcka při stmelování kolektivu. Výsledný film je amatérský, je znát nechtěný pohyb stativu s fotoaparátem a na některých framech se objevují ruce či oděv dětí. Přesto byli žáci nadšeni a nejraději by sledovali film stále dokola. Pokaždé svou pozornost zaměřili na někoho jiného, pozorovali a hodnotili pohyb figury. Všimli si i proporcí, ale navzájem se hodnotili pouze kladně, s uznáním.

Neodkul se – animace objektů

Anotace:

Seznámení se s animací objektů a s možností využití reverzního řazení fotografií, kdy výsledný film zaujme svou nereálnou formou.

Klíčová slova:

Animace objektů, reverzní řazení fotografií při animaci

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problému logické postupy; ověřuje prakticky správnost řešení problémů

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhazuje svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce

- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru, samostatně tvoří vlastní texty

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ

Člověk a svět práce – Práce s drobným materiálem

- vytváří jednoduchými postupy různé předměty z tradičních i netradičních materiálů
- volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky; propojuje vzájemně jednotlivá digitální zařízení

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (filmového)

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom různých výrazových prostředků, vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu, pracuje samostatně s jednoduchým fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr, uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý střihový program pro jednoduché filmové vyprávění, využívá přitom materiál vlastní i zprostředkovaný, přijímá po dohodě s ostatními členy týmu roli v tvůrčím týmu a aktivně ji naplňuje

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, seberegulace

a sebeorganizace, kreativita, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Skupinová

Prostorová organizace:

Běžná či specializovaná učebna

Pomůcky:

Různé předměty – objekty k animování, popř. materiály na scénu, stativ, fotoaparát, počítač, program Windows Movie Maker

Motivace:

Je mnoho věcí, kterými běžně manipulujeme, dokážeme je ohýbat, deformovat, rozkládat, nebo s nimi různě pohybuje. Není problém videokamerou natočit pohyb našich rukou, jak manipulují s rozličnými objekty, ale co kdyby se nějakým kouzlem ty objekty pohybovaly a tvarovaly samy? Díky animaci toto kouzlo dokážeme. Můžeme vytvořit animovaný příběh, nebo krátkou zprávu v televizi, fantazii se meze nekladou.

Činnost:

Žáci pracují ve skupinách přibližně po 4 dětech, mohou si rozdělit role. Téma se jmenuje „Neodkul se“, předpokládá se tedy, že si žáci zvolí předmět, který se alespoň trochu kutálí, nebo jsou schopni iluzi kutálivého pohybu napodobit. Vyberou si objekt, který budou animovat a společně vymyslí, jak budou postupovat a co se s předmětem stane. Mohou vymyslet takový scénář, kde uplatní reverzní řazení fotografií, takže objekt, který bude

v reálném čase deformován, bude ve výsledném filmu naopak formován do původního tvaru. Toto vyžaduje velkou představivost, žáci si musí promyslet scénář, jak budou řadit snímky za sebou. Připraví si fotoaparát na stativ, podle toho, zda budou animovat ze strany, či z vrchu. Pro animování ze strany je důležité připravit si celou scénu, nebo vybrat vhodné pozadí. Opět si připomeneme, že je třeba jen malých odchylek od předchozího framu, aby byl pohyb plynulý a kolik snímků je nutné udělat, abychom získali film dlouhý alespoň 5 sekund. Žáci pracují ve skupinách, učitelka prochází, pozoruje a je-li třeba, vhodným způsobem radí a pomáhá. Žáci stáhnou fotografie z fotoaparátu do počítače a v programu Windows Movie Maker vytvoří animovaný film. Chtějí-li reverzní či kombinované řazení, vkládají fotografie do scénáře v programu postupně tak, jak chtějí, aby se film odvíjel.

Reflexe:

Žáci si většinou přinesli vlastní materiál k animování a často již měli rozmyšlený i scénář, který poté upravovali při spolupráci ve skupině. Některé scénáře se v průběhu focení opět několikrát změnily. Žáci vymýšleli nové a nové příběhy jejich kutálivého materiálu, často ovšem na úkor kvality animovaného filmu. Některé skupiny s dlouhým zajímavým scénářem nafotily snímky, na kterých se předmět přemísťoval tak rychle, že setrvačnost lidského oka neumožňovala pocit plynulého pohybu, ale předmět skákal a problikával na různých místech monitoru. Žáci byli trochu zklamaní, protože v této hodině již nebyl čas na nové nafocení snímků. Odpoledne ve družině se tento tým dal opět do práce a ještě ten samý den vznikl film nový, žáci se z vlastní zkušenosti přesvědčili, že odchylky od předchozího snímku musí být při focení framů do animovaného filmu opravdu malé, chceme-li dojem plynulého pohybu. Líbilo se mi, že tito tři kluci za mnou druhý den přišli s větou: „Chybami se člověk učí.“ a hrdě mi předávali flashdisk s jejich novým filmem. Filmy žáci jednotlivých skupin komentovali slovně, někdy vymýšleli celé příběhy a básně.

Tyto komentáře dokreslovaly děj ve filmu, proto jejich záznam zde také přikládám. Žáci namluvili své příběhy k animovaným filmům a z jednoduchých výtvarných pokusů o animaci se rázem stala zajímavá umělecká díla. Je to možnost, jak využít krátké animované filmy s jednoduchým scénářem a nenucenou formou je propojit s českým jazykem a dětskou kreativní slohovou a literární tvorbou.

Kouzelné skleněnký: Jeden moc hodný kluk dostal od své babičky „kindervajíčko“. Byl překvapen, když uvnitř našel místo hračky obyčejnou skleněnou kuličku. To se ale náramně mýlil, ona totiž nebyla obyčejná. Dokázala splnit tři přání. Tento kluk měl ale mnoho kamarádů a nevěděl co si má přát, aby každému udělal radost. Po dlouhém přemýšlení vyslovil přání: „Ať se z tohoto vajíčka vykutálí spousta kouzelných kuliček, pro všechny mé kamarády.“. Stalo se a každý kluk si mohl něco přát. Když vybrali svá přání, udělali do země důlek a zahráli si spolu kuličky.

Sliz: Naše televize vám nabízí unikátní záběry návštěvníka z planety Sliz. Tento jedinečný druh se objevuje na naší planetě velmi zřídka, přilétá létajícím kyblíčkem a poté bývá ukrytý mezi ostatními kyblíčky se slizem. Od běžného slizu ho poznáte tak, že v nestřežený okamžik se sám odkulí, na pár okamžiků se ukáže ve své pravé podobě, neskenuje do své paměti okolí a poté se zase přemění ve sliz. Na svou planetu se vrací vypařením. Lidem zatím tento návštěvník není nebezpečný, ale dá se předpokládat, že po invazi bude celý svět zalepený slizem.

Skládačka: Kutálej se kuličko, neposedná skládačko!

Stejně z tebe bude had, co se kroutí a má hlad,

dej se hade do pohody, nebo z tebe budou schody,

nebo kachna malá, která málem uplavala.

Sroluj se jak rulička, bude z tebe kulička,

Co se zase odkulí, všichni oči vykulí.

Je tu živo – Loutková a figurková animace, animace objektů a materiálu

Anotace:

Experimentování s různými loutkami, figurkami, objekty a materiály. Seznámení s principy animace a zpracování v jednoduchém programu Windows Movie Maker.

Klíčová slova:

Animace loutek, objektů a materiálu, prostor, oživení, experiment

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhazuje svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce, podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ
- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Práce s drobným materiálem

- volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky; propojuje vzájemně jednotlivá digitální zařízení

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (filmového)

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom různých výrazových prostředků, vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu, pracuje samostatně s jednoduchým fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr, přijímá po dohodě s ostatními členy týmu roli v tvůrčím týmu a aktivně ji naplňuje
- uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý stříhový program pro jednoduché filmové vyprávění

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, kreativita, seberegulace a sebeorganizace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Skupinová

Prostorová organizace:

Specializovaná či běžná učebna

Pomůcky:

Fotoaparáty, desky, stativy, materiály a objekty k animování, počítač, software Windows Movie Maker

Motivace:

Jako motivace poslouží povídání si o animovaných filmech a shlédnutí některých pixelací předmětů od jiných dětí dostupných na internetu. Povídání o tom, co všechno lze animovat – brainstorming na tabuli.

Činnost:

Činnost je v podstatě pixelace předmětů a materiálů podle dětské představivosti, ale některé animace hlavně sypaných materiálů by se daly zařadit do techniky kreslení. Žáci se rozdělí do skupin po 2-5 v závislosti na počtu fotoaparátů, stativů a počítačů. Ve skupinách si mohou rozdělit role jako v tvůrčím filmu, ale mohou si je v průběhu činnosti prostřídat. Žáci si měli přinést různé předměty, které by chtěli rozpohybovat, mohou ale využít nabídnuté předměty a materiály. Každá skupina si rozvrhne jednoduchý scénář, kde může využít i reverzního řazení fotografií. Poté si připraví buď vodorovnou či svislou scénu,

podle toho, jak chtějí animovat. Připevní fotoaparát na stativ a nafotí sérii fotografií vždy s malou změnou od předchozí fotografie. Poté fotografie uloží do počítače a v programu Windows Movie Maker je seřadí a sestřihají z nich animovaný film.

Reflexe:

Žáci se na činnost připravili, přinesli si různé materiály a většinou již měli scénář promyšlený. Ve skupině ho společně ještě upravili a poté animovali. Některé skupiny si připravily svislou scénu, ale většina si fotoaparát připevnila nad vodorovnou plochu, kde se odehrával děj. Používali program Windows Movie Maker, většinou s mou asistencí a pomocí, ale někteří již tento program samostatně ovládají a používají. Některí žáci chtěli ještě k filmům přidat hudbu, proto jsme pokračovali ještě po skončení vyučování. Téma jsem zadala velice obecné „Je tu živo“, aby žáci měli volný prostor pro projevení své kreativity. Protože práce nebyly tématicky jednotné, nesestřihávala jsem je do jednoho pásma, ale nechala jsem je jako solitéry. Žáci vytvořili zajímavé animace, animovali figurky z lega, těstoviny, bonbony, kostky a další věci, které našli doma či zrovna v penále. Do své diplomové práce jsem vybrala animace dětí, které ještě přišly po obědě přidat hudbu.

Bouře obilovin: Tato animace je tvořená z různých druhů semínek, obilovin a mouky. Jako podklad posloužil lesklý balící papír, který odráží barevné skvrny a vytváří iluzi divokého pohybu a záblesků. Žáci materiál nejprve přidávali a tvarovali a poté do něj kreslili prsty. Tato animace je velice efektní a zdařilá, zvolená hudba jí přidala na dramatičnosti.

Pizzerie: Celou pizzerii si žák sám vytvořil z krabice. Původně bylo jeho záměrem animovat ruch v restauraci, ale poté nedolal a půjčil si od spolužáků pavouka, který po odchodu všech návštěvníků sní poslední pizzu a uteče oknem. Tento prvek evidentně celý

děj oživil. Animace je nápaditá a kvalitně zpracovaná, oceňuji detailní přípravu místnosti, při které žák využil vlastní zkušenost z pozorování prostředí a hlavně kreativní prostorovou tvorbu.

Slimáci hledají ulitu: Žákyně použily vrstvu papírků z děrovačky, do které kreslily prsty. Jako podklad jim posloužil kontrastní barevný papír. Po nafocení framů, žákyně zpracovaly fotografie v programu Windows Movie Maker tak, že v části animace jsou framy řazeny chronologicky, tak jak je nafotily a v další části jsou řazeny opačně. Tím vznikl nápaditý efekt. Animace je na přípravu jednoduchá, ale velice precisně provedená. Žákyně měly k této animaci moc zajímavý komentář. Vyprávěly příběh o slimácích, kteří potkali hlemýžďe a divili se, že oni ulitu nemají a on ano. Tak se rozhodli, že si také najdou ulitu. Od té doby hledají.



Žáci 4. třídy při práci s programem Windows Movie Maker

On my Head, rozhýbej to hned – ploškový klip k písničce

Anotace:

Tvorba animovaného klipu k písni „On my head“ od Dana Bárty, využití fantazie, nadsázky a personifikace. Volba vhodné animační techniky, či jejich kombinace. Schopnost komunikovat a spolupracovat v kolektivu při řešení celkové kompozice animovaného filmu, prožívání pocitu sounáležitosti s kolektivem třídy. Přidat do děje anglický jazyk.

Klíčová slova:

Animace plošek – kombinace výtvarných technik, figura a její pohyb, detail, prostředí, nadsázka, píseň a text v anglickém jazyce

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na společenské a kulturní jevy

- samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence k řešení problémů - vyhledává informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné a odlišné znaky, využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce

- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá, přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co druzí lidé myslí, říkají a dělají

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - cizí jazyk

- vyslovuje a čte foneticky správně v přiměřeném rozsahu slovní zásoby

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ; při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření, užívá a kombinuje je ve vztahu k celku

- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Práce s drobným materiálem

- volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického - filmového díla

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného) a zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek
- pracuje se základními prvky filmového záběru (velikost, úhel, obsah) a tvořivě je užívá v jednoduchých praktických cvičeních a námětech, využívá barvu jako výrazový dramaturgický prostředek pohyblivého obrazu při vlastní tvorbě a experimentování
- pracuje samostatně s jednoduchým fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr
- přijímá po dohodě s ostatními členy týmu roli v tvůrčím týmu a aktivně ji naplňuje
- slovně se vyjadřuje k vlastnímu záměru a především jeho obsahové struktuře

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, mezilidské vztahy, komunikace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Frontální a skupinová

Prostorová organizace:

Specializovaná nebo běžná učebna

Pomůcky:

Bílé a barevné papíry různých kvalit, výtvarné instrumenty pro kresbu a malbu, fotoaparát, stativ, počítač, program Windows Movie Maker

Motivace:

Motivace byla zakotvená v předchozí činnosti nazvané "*Nápadů mix je komix*". Vycházela z hudební předlohy a anglického textu. Žáci tvořili komix, který měl dokumentovat text písně. Na tuto činnost navazovala tvorba animovaného filmu, jakožto klipu k písni.

Činnost:

Žáci mají za úkol vyjádřit výtvarnými prostředky postavy, jejich interakci a děj příběhu z písně. Společně si rozvrhneme postup, rozdělíme práci a role. Žáci vytvoří plošky, neboli figury kreslené či malované na papír, které vystříhnou. Současně jiní žáci připraví scénu – prostředí, kde se bude příběh odehrávat. Poté pod připevněný fotoaparát na stativ připraví scénu a společně tvoří animovaný film, každá dílčí skupina animuje část filmu.

Reflexe:

Celý kolektiv třídy se do tvorby společného klipu ochotně zapojil. Píseň „On my head“ většinou znali již před tvorbou komixů a s anglickým textem jsme pracovali v hodinách AJ. Propojení výtvarné výchovy, hudební výchovy a anglického jazyka se ze začátku jevílo dost složité, předpokládala jsem, že to nebude lehký úkol. Žáci ovšem tuto činnost velice uvítali, pracovali s anglickým textem i českým překladem, snažili se o zpěv v anglickém jazyce a promýšleli, jak námět zpracují. Žáci se společně dohodli na technice ploškového filmu, kdy je třeba vytvořit jednotlivé plošné loutky. Společně jsme dohodli scénář a rozdělili si, kdo na čem bude pracovat a jakou část filmu bude animovat. Každý

vytvořil buď figuru, či část scény, používali většinou malbu nebo kolorovanou kresbu, ale i techniku koláže. Samotné animování s jedním fotoaparátem v počtu 22 dětí bylo organizačně náročné, což jsem naštěstí předpokládala, a proto jsem žákům připravila další stanoviště, kde plnili různé výtvarné úkoly, či pracovali podle návodu. U animování se spravedlivě střídali a spolupracovali. Ke sporům ovšem také došlo, některé děti by rády rozvíjely děj jinak než podle původního scénáře, což se jiným nelíbilo. Do sporu jsem nezasahovala rozhodnutím, jak to tedy bude, ale poradila jsem jim, ať se zkusí dohodnout, na kompromisu, že oba nápady mají co do sebe a stály by za ztvárnění. Žáci se přestali hádat a původní příběh rozvinuly o nový nápad. Nakonec uznali, že to tak bude vtipné a zajímavé. Zaujalo mě projevení fantazie, nadsázky, personifikace a velice vtipné zpracování. (Například srdce na vodítku, nebo vedené za ruku při přečtení "Lead my heart..." = veď moje srdce; nebo postavy stojící na hlavě (své), či na nějaké cizí hlavě při přečtení "When I am standing on my head... = když stojím na (své) hlavě). Toto se promítlo i v předchozí činnosti, tvorbě komixů.

Jednotlivé fotografie jsem na animovaný film zpracovávala já. Podle dané písničky jsem se snažila sestříhat jednotlivé části děje. A protože je píseň poměrně dlouhá, použila jsem na doplnění i komixy, které jsme měli ve stejné výtvarné řadě a vycházeli z totožné hudební předlohy.

Interakce postav se žákům podařila zobrazit, ale zatím u některých přetrvávají problémy s proporcionalitou lidské postavy. Výsledný animovaný film je technickým zpracováním samozřejmě amatérský, ale žáci experimentovali s různými materiály a kombinovali techniky, vyzkoušeli si postup při výrobě animovaných filmů a aktivně zapojili cizí jazyk. Spolupracovali ve skupinách a hledali zajímavé, nové řešení. Žáci i rodiče, kterým jsem hotový film pouštěla na třídní schůzce, byli nadšení a fascinovaní.

Útěk – pixelace a animace plošek

Anotace:

Tvorba animovaného filmu na téma „útěk matric z lisu“, využití fantazie, nadsázky a personifikace. Volba vhodné kombinace animačních technik. Schopnost komunikovat a spolupracovat ve skupině při řešení kompozice záběrů, prožívání pocitu sounáležitosti s kolektivem třídy.

Klíčová slova:

Pixelace, animace plošek, figura, detail, prostředí, nadsázka

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na společenské a kulturní jevy

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence k řešení problémů - využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce, podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

- přispívá k diskusi v malé skupině, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co druzí lidé myslí, říkají a dělají

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ; při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření, užívá a kombinuje je ve vztahu k celku
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického - filmového díla

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt, slovně vyjadřuje děj, situace, příběh filmu (animovaného, hraného) a zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek

- pracuje se základními prvky filmového záběru (velikost, úhel, obsah) a tvořivě je užívá v jednoduchých praktických cvičeních a námětech
- využívá barvu jako výrazový dramaturgický prostředek pohyblivého obrazu při vlastní tvorbě a experimentování, uplatňuje své znalosti o podstatě a účinku světla jako důležitého výrazového prostředku
- pracuje samostatně s jednoduchým fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr, uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý střihový program pro jednoduché filmové vyprávění
- přijímá po dohodě s ostatními členy týmu roli v tvůrčím týmu a aktivně ji naplňuje
- slovně se vyjadřuje k vlastnímu záměru a především jeho obsahové struktuře

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, komunikace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Skupinová

Prostorová organizace:

Specializovaná nebo běžná učebna, prostory školy

Pomůcky:

Papírové matrice postav – zbytky po grafické činnosti, plastická hmota k upevnění, fotoaparáty, stativy, počítač, program Windows Movie Maker

Motivace:

Co by se stalo, kdyby papírové matrice utekly z lisu? Brainstorming.

Činnost:

Žáci se rozdělí do skupin, podle počtu fotoaparátů. K animaci budou používat matrice, postavy vytrhané z papíru, které jsme v předchozích hodinách výtvarné výchovy tiskli. Ve skupině se dohodnou kde a jak se bude jejich figura pohybovat. Žáci se rozmístí po třídě, popřípadě po škole, upevní fotoaparáty na stativy a fotí jednotlivé framy. Mají za úkol vyjádřit interakci a děj.

Reflexe:

Při motivačním brainstormingu se žáci více méně shodli, že panáček prchající před tiskařským lisem se na konci filmu zase vrátí, protože si uvědomí, že grafika je jejich poslání a kdyby je děti nechtěly tisknout, tak by tu vlastně vůbec nebyli. Teď ale mají šanci si pořádně zařadit ve škole. Žáci vymýšleli, co všechno by mohli panáček dělat a nápadů měli opravdu hodně. Poté žáci sami vytvořili pět skupin. Zástupci týmů losovali kartičky s čísly, která představovala jednotlivé fotoaparáty a stativy. Jeden tým měl fotoaparát bez stativu, protože se stativ porouchal, ale po nafocení jedné série framů se skupinky vystřídaly. K upevnění panáčků používali plastickou lepenku. Zaujalo mě, že se žáci příliš nenechali ovlivňovat dalšími skupinami a byli velice kreativní a osobití. Chtěli mít ve filmu i jejich další výtvary, proto panáček řadí s papírovými plastikami z krabiček, keramickou dekorací, mezi malbami a kresbami, kolem sádrových plastik, které byly právě v hale na výstavě a podobně. Při této činnosti nedošlo k žádnému problému, žáci byli natolik zaujatí činností, že nevznikaly žádné konflikty či nekázeň.

Příslloví nás osloví – kombinace animačních technik

Anotace:

Využití různých animačních technik a jejich kombinací. Žáci spolupracují ve skupinách, seznamují se s profesním rozdělením při tvorbě filmu a přijímají roli v tvůrčím týmu.

Klíčová slova:

Animovaný film a jeho techniky, přísloví, spolupráce ve skupině

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na společenské a kulturní jevy, samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problému logické a empirické postupy, ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací, sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje
- využívá informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem

Kompetence sociální a personální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce, podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá

Kompetence občanské - respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ

- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje přitom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace, na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v plošném vyjádření linie a barevné plochy; v objemovém vyjádření modelování a sopečný postup; v prostorovém vyjádření - uspořádání prvků, osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Člověk a svět práce – Práce s drobným materiálem

- volí vhodné pracovní pomůcky, nástroje a náčiní vzhledem k použitému materiálu

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (filmového)

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného) a zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek
- pracuje se základními prvky filmového záběru (velikost, úhel, obsah) a tvořivě je užívá v jednoduchých praktických cvičeních a námětech
- při tvůrčí práci a experimentování využívá základy zrakového vnímání (doznívání a nedokonalosti) pro vznik iluze pohybu, uplatňuje své znalosti o podstatě a účinku světla jako důležitého výrazového prostředku
- využívá barvu jako výrazový dramaturgický prostředek pohyblivého obrazu při vlastní tvorbě a experimentování
- pracuje samostatně s jednoduchým fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr
- uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý stříhový program pro jednoduché filmové vyprávění
- přijímá po dohodě s ostatními členy týmu roli v tvůrčím týmu a aktivně ji naplňuje
- slovně i písemně se vyjadřuje k vlastnímu záměru a především jeho obsahové struktuře

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, komunikace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Skupinová

Prostorová organizace:

Specializovaná či běžná učebna s PC

Pomůcky:

Karty s příslovími, různé materiály a předměty dostupné ve škole, fotoaparáty a stativy podle počtu skupin, počítač, program Windows Movie Maker

Motivace:

Hry na skládání a doplňování českých přísloví. Vysvětlení významu některých přísloví.

Činnost:

Třída se rozdělí do skupin přibližně po 4-5 žácích. Ve skupinách si rozdají role, které mohou i během činnosti střídát. Vyberou si kartu s příslovím a společně vymýšlí scénář, ten se může rozvíjet i během focení. Také se domluví na technice, kterou použijí. Techniky mohou libovolně kombinovat. Připevní fotoaparát na stativ, seženou si vhodný materiál a vytvoří scénu a loutky. Poté fotí jednotlivé framy. Pak své fotografie stáhnou do PC a zpracují v programu Windows Movie Maker. Nejprve zkontrolují, zda je nastavena nejrychlejší možnost přehrávání, což je stopáž snímku 0,125 sekund a stopáž přechodu 0,25 sekund. Poté z fotografií jednoduchým přetažením do scénáře a následným uložením do PC vytvoří animovaný film, který představí ostatním skupinám. Je-li ve škole možnost projektoru či interaktivní tabule, bude prezentace hotových děl velice důstojná.

Reflexe:

Žáci se rozdělili do přibližně stejně velkých skupin, ve kterých bez větších problémů spolupracovali. V jedné skupině došlo k hádce kvůli technice animovaného filmu, po hlasování ve skupině se jeden žák naštvál a řekl, že nebude pracovat. Chvilí trucoval, ale poté ho touha tvořit animovaný film uklidnila a přidal se ke skupině. Vytvoření scénáře nebylo pro žáky složité, ale často se ho nedrželi a příběh rozvíjeli a doplňovali hlavně

v průběhu činnosti. Zapojovali fantazii a vtipně užívali nadsázku. Se stáhnutím do PC potřebovali některé skupiny pomoci. Měla jsem k dispozici dva počítače, u kterých se žáci jednotlivých skupin vystřídali. Když první skupiny již zpracovávaly fotografie v počítači, ostatní skupiny dokončovaly, poté promazávaly fotky, na kterých se omylem vyskytla něčí ruka. Pro případ, že by některá skupina musela čekat na volný PC, jsem měla připravené pracovní listy a karty k zasunutí do didaktické destičky Logico Picolo. Samozřejmě s tematikou českých přísloví. Prezentace jednotlivých animovaných filmů proběhla nejprve na běžném monitoru, žáci se navzájem hodnotili a chválili. Celá tato činnost i s motivačními hrami, úklidem třídy a hodnocením zabrala 4 vyučovací hodiny, což jsem předpokládala. Mám-li zhodnotit průběh činnosti, tak se potvrdilo, že i žáci 4. třídy v počtu 23, dokázali, až na malé výjimky, aktivně spolupracovat ve skupině, efektivně využít čas a bez větších problémů ovládat počítač a základní funkce programu Movie Maker. Výsledné práce žáků hodnotím velice kladně, žáci užívali nadsázky a personifikace, volili vhodné techniky a postupy práce. Výtvarné zpracování obzvláště některých přísloví jsou velice zdařilá.

Tak dlouho se chodí se džbánem pro vodu, až se ucho utrhne: Žáci zvolili animaci plošek. Nejprve si rozvrhli, jak bude vypadat celkový scénář a na čem kdo v týmu bude pracovat. Film rozdělili do tří částí. První část animace probíhala na výšku - to si žáci uvědomili poté, co měli již připravené pozadí k animaci. Nejprve v tom viděli problém, ale potom se dohodli, že to nevádí, protože kolorovaná kresba fixou se moc povedla a chtěli ji použít. Stejnou výtvarnou technikou si připravili otvírací dveře, kočku, psa, džbánek a panáčka, který bude chodit od domu ke studni. Zajímavá byla diskuse v týmu, když zjistili, že figura je oproti domu moc velká. Bez jakéhokoliv mého zásahu řešili problém perspektivy, o kterém jsem se zmiňovala v některých předchozích hodinách výtvarné výchovy v souvislosti s malbou a kresbou. Tento jejich rozhovor mě moc zaujal. Řešili, že

když panáček chodí od domu, který je daleko, ke studni, která je naopak blízko a tím pádem je "velká skoro jako ten dům", musí se panáček při přibližování ke studni také zvětšovat. Dodělali tedy ještě dva panáčky různých velikostí, které při animaci střídali, takže výsledný efekt je podle perspektivy. I když džbán, kočka a pes zůstali stejně velcí na kterémkoli místě animace, byla jsem ráda, že žáci již začínají vnímat a samostatně řešit problém zobrazování prostoru dle perspektivního vidění. Tato část animovaného filmu by šla použít i jako názorná ukázka pro ostatní žáky při výuce perspektivy, ale doporučovala bych upozornit na drobné chyby. Další část animace tohoto příloví znázorňuje "až se ucho utrhne". Žáci opět použili plošek, ale tentokrát v kombinaci s dokreslováním a poté destruktivní činností, která završila přísloví. Poslední část byla plná nadsázky, metafory a vtipu. Animační technika opět plošková, výtvarná technika byla kresba pastelkami. Líbilo se mi, že žáci použili nadsázky a zobrazili lidskou hlavu, které se postupně trhá ucho. Žáky činnost bavila, zažili spoustu legrace, v tomto týmu nedošlo k žádné potyčce.

Pod svícnem je největší tma: Tento tým tvořil jeden žák a dvě žákyně. Chlapec již na začátku řekl, že bude pouze fotografovat a ostatním to vyhovovalo. Využili negativního zobrazení. Nejprve se ujistili, že v počítači bude možné převést fotografie do negativu a poté si připravili scénář pro dokreslovanou animační techniku, kdy kreslili černou pastelkou a fixou na bílý papír. Využívali při tom svou představivost. Zajímavý moment byl, když chtěli, aby se ve filmu otevřely modré oči. Poradili se se mnou a použili žlutou. Aby docílili toho, že oči zase zmizí, překryli pokreslené místo bílým papírem, na který poté píšou černou fixou. Po stažení do PC jsem žákům všechny fotografie převedla do negativu. Výsledný animovaný film je nápaditý, ale příště musím žákům zajistit lepší osvětlení, aby byl při této technice větší kontrast.

Stokrát nic umožilo osla: Žákyně si vybraly toto přísloví, protože si okamžitě představovaly, jak jim bude v jejich animovaném filmu běhat oslík. Zvolily trojrozměrnou

loutkovou techniku animovanou ze strany. Musely si tedy připravit scénu a oslíka. Osla modelovaly dle obrázku a dopadl nad mé a možná i jejich očekávání. Jenže potom začaly řešit problém, jak zobrazit dané přísloví. Jeden žák z jiného týmu jim poradil vtípek s bobečkem, ale "stokrát nic umořilo osla" bylo pro žákyně těžké zadání. Poradila jsem jim, že přeci "nic" lze matematicky vyjádřit nulou a takové nuly lze jednoduše vymodelovat. To žákyním stačilo, aby si ústně vytvořily scénář, jak sto nul nalezne na oslíka a ten se ztratí. Provedení filmu je velice kvalitní, jak animační technikou tak výtvarnou technikou - modelováním. Najdeme v něm vtip, nadsázku a metaforu.

Jak se do lesa volá, tak se z lesa ozývá: Žáci při tvorbě tohoto animovaného filmu použili kombinaci dvou technik. Nejprve vzniklo pozadí malbou a rozmýváním vodových barev a poté byl film již ploškový. Žáci si nakreslili figurku z profilu a vystřihli ji. K ní si ještě přikreslili nohu a ruce, které dokonce oddělili v loktech, aby byly pohyblivé. Ve výsledném animovaném filmu se žákům podařilo vytvořit iluzi krácejícího panáčka, který odhodí láhev do lesa a ten mu ji okamžitě vrátí. Zaujalo mě, jak si žáci dali záležet i na pohybu rukou figurky. Při tvorbě si zkoušeli a ukazovali pohyb paží. Tím se učili proporcionalitu a pohyb končetin, což je ve výtvarné výchově jeden z hlavních problémů při zobrazování lidské postavy. Animace dopadla zajímavě, je kvalitní a nápaditá.

Zadarmo ani kuře nehrabe: Žáci zvolili animaci předmětů a plastelíny. Připravili si svislou i vodorovnou scénu a jednoduchý scénář. V učebně přírodopisu si zapůjčili vycpaného ptáka, kterého obalili žlutým krepovým papírem a tím ho proměnili v kuře. Z výtvarného hlediska transponovali předmět a rozvíjeli při tom svou představivost. Zajímavé je, jak zobrazili pomocí plastelíny létající půdu od nohou kuřete. Výsledný animovaný film je živý, ale také trochu nepřehledný. Je to způsobeno malým počtem framů. Žáci si tvorbu opravdu užili. V závěrečné reflexi sdělili, že pro ně byl důležitější průběh tvorby než výsledný animovaný film.

Bez peněz do hospody nelez: Žáci v tomto filmu kombinovali techniku plastelínových poloplastických loutek, předmětů, ploškovou techniku i dokreslování. Proporcionalita postav není dokonalá, ale je úměrná věkovým a individuálním zvláštnostem a schopnostem žáků. V animovaném filmu je jasně znázorněno přísloví a vtipně zobrazeno "vykopnutí z hospody". Tato skupina použila nejvíc animačních technik.

Kdo se bojí, nesmí do lesa: Žáci v tomto týmu používali animování přírodních materiálů v kombinaci s předměty a plastelínovou figurkou. Zaujal mě rozhovor žáků o nebezpečí, které na ně číhá v lese. Shodli se na tom, že jejich rodiče se nejvíce bojí klíšťat, takže nebezpečí v lese bude právě útok klíšťat. Žáci zapojili do tvorby i anglický jazyk. Celková kompozice vodorovné scény je úměrná věku žáků a jejich touze animovat bez "zdlouhavé" výtvarné přípravy scény. Žáci se nemohli dočkat, až budou mít film hotový.



Žáci 4. třídy při animování přísloví – kombinace animačních technik

Jaro dělá pokusy – kouzlení s úpravami framů v PC

Anotace:

Pozorování změn v jarní přírodě, uvědomování si potřeby chránit životní prostředí. Seznámení s programem na upravování fotografií Zoner Photo Studio. Používání výplně barvou s určitou tolerancí, změna fotografií a následné zpracování v programu Windows Movie Maker na kouzelný, počítačově upravený animovaný film.

Klíčová slova:

Úprava fotografie, informační a komunikační technologie, animace

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence k řešení problémů - ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací

Kompetence komunikativní - využívá informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem

Kompetence občanské - projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění

- chápe základní ekologické souvislosti a environmentální problémy, respektuje požadavky na kvalitní životní prostředí, rozhoduje se v zájmu podpory a ochrany zdraví a trvale udržitelného rozvoje společnosti

Kompetence pracovní - využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost

Očekávaný výstup:

Člověk a jeho svět – Rozmanitost přírody

- porovnává na základě pozorování základní projevy života na konkrétních organismech

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje přitom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy a další prvky a jejich kombinace, interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazová vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností
- nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazné vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly, osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky; propojuje vzájemně jednotlivá digitální zařízení

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, vyjadřuje účast na radosti druhých, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace, využívá proces vzniku optického obrazu v dírkové komoře a s jeho principem pracuje při tvorbě optických obrazů a při tvůrčích experimentech
- vytváří série fotografií a jiných statických vizualizací, následně s nimi experimentuje a využívá možností technologií vytvářejících pohybový efekt
- pracuje samostatně s fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr
- uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý stříhový program pro jednoduché filmové vyprávění, využívá přitom materiál vlastní i zprostředkovaný

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, kreativita, seberegulace a sebeorganizace, kooperace a kompetice

Environmentální výchova – životní prostředí, vztah člověka a prostředí, lidské aktivity a problémy životního prostředí

Mediální výchova – práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Individuální, skupinová – dvojice

Prostorová organizace:

Počítačová učebna, pro pořízení snímků venkovní prostředí

Pomůcky:

Fotoaparáty, popř. stativ, počítače, program Zoner Photo Studio 8 (či jiná verze), Windows Movie Maker

Motivace:

Začíná se probouzet jaro, zazpíváme si písničku od Zdeňka Svěráka Jaro dělá pokusy. A protože pokusy dělá rádo nejenom jaro, ale i my, zkusíme si vytvořit takovou malou jarní počítačově upravenou animaci.

Činnost:

Žáci se rozhodnou, zda budou pracovat ve dvojici, či individuálně. V některých školách je v tomto závislost na počtu počítačů. Žáci nafotí sekvenčním snímáním přibližně 20-30 fotografií něčeho zajímavého z jarní přírody. Pokud fotoaparát nemá sekvenční snímání, doporučila bych stativ. Fotografie žáci stáhnou do počítače, popřípadě je zkopírují a zálohují, protože uložené počítačové úpravy jsou nevratné. Poté si složku s obrázky

otevrou v programu Zoner Photo Studio, kde některé, nebo všechny fotografie upraví pomocí vyplňování barevných ploch. Uplatňují přitom funkci tolerance odstínu, což znamená, čím větší je tolerance, tím větší plochu barva překryje. Na fotografiích tato funkce dokáže vytvořit opravdu zajímavé nepravidelné plochy dané barvy. Žáci postupují podle své fantazie, ale musí si uvědomit, že jednotlivé obrázky se objeví jen na zlomek vteřiny a proto by se barevné skvrny měly pohybovat s určitou posloupností. Poté se fotografie zpracují ve Windows Movie Makeru a vznikne tak fantazijní počítačově upravený animovaný film.

Reflexe:

Žáci se na činnost moc těšili, někteří si již přinesli vlastní fotografie, které počítačově upravovali. Asi polovina žáků si doma zapůjčila fotoaparát a fotografie pořizovali na školním dvoře. Většinou pracovali ve dvojicích. Společně vybrali objekt, který budou fotit. Kupodivu se objekty příliš neopakovali. Žáci se snažili být originální. Při fotografování bez stativu se žáci poučili, že i malé pohnutí fotoaparátu je při tvorbě animovaného filmu znát a že je důležité, objekt zabírat z přibližně stejné vzdálenosti a úhlu, aby byl pohyb plynulý. Samotná úprava fotografií zabrala asi jednu vyučovací hodinu. Žáci se s programem Zoner Photo Studio rychle seznámili a funkci výplně barvou používali bez větších problémů. Při zpracování fotografií se žáci ve dvojicích střídali a domlouvali se na použití barev. Jejich překvapení se projevovalo hlasitým údivem, když se vždy po kliknutí vyplnila nějaká zajímavá plocha danou barvou. Z průběhu činnosti i z výsledných filmů byli nadšení. Tvorba těchto filmů žáky motivovala k další obdobné činnosti ve svém volném čase. I před kroužkem informatiky, ve volném čase, kdy se žáci v učebně scházejí a mají čas na jejich oblíbené počítačové hry, prý chtěli raději vybarvovat fotografie a dělat s nimi pokusy.

Na školu v přírodě s jedním kufrem - trikový film

Anotace:

Tvorba trikového filmu za pomoci kamery upevněné na stativu. Pomocí jednotlivých střihů docílíme iluze, že se všechny děti vešly do jednoho kufru.

Klíčová slova:

Trikový film, střih

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení - operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na společenské a kulturní jevy

- samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti

Kompetence komunikativní - naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje

Kompetence občanské - respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit

Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky

Očekávaný výstup:

Jazyk a jazyková komunikace - komunikační a slohová výchova

- respektuje základní komunikační pravidla v rozhovoru

Umění a kultura – Výtvarná výchova

- vyjadřuje rozdíly při vnímání události různými smysly a pro jejich vizuálně obrazné vyjádření volí vhodné prostředky
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

Člověk a svět práce – Využití digitálních technologií

- ovládá základní funkce digitální techniky; diagnostikuje a odstraňuje základní problémy při provozu digitální techniky; propojuje vzájemně jednotlivá digitální zařízení

Člověk a svět práce – Práce s technickými materiály

- organizuje a plánuje svoji pracovní činnost

Doplňující vzdělávací obory - Dramatická výchova

- pracuje ve skupině na vytvoření menšího inscenačního tvaru a využívá přitom různých výrazových prostředků
- rozvíjí, variuje a opakuje herní situace (samostatně, s partnerem, ve skupině), přijímá herní pravidla a tvořivě je rozvíjí; přistupuje k dramatické a inscenační tvorbě jako ke společnému tvůrčímu procesu, ve kterém přijímá a plní své úkoly, přijímá zodpovědnost za společnou tvorbu a prezentaci jejího výsledku
- reflektuje s pomocí učitele svůj zážitek z dramatického díla (divadelního, filmového, televizního rozhlasového)

Doplňující vzdělávací obory - Etická výchova

- dokáže se těšit z radosti a úspěchu jiných, vyjadřuje účast na radosti i bolesti druhých, pozitivně hodnotí druhé v běžných podmínkách

Doplňující vzdělávací obory – Filmová/audiovizuální výchova

- experimentuje se samostatně vytvořenými výtvarnými prvky a vytváří pohybové efekty, ve své tvorbě uplatňuje základy animace
- pracuje s jednoduchou kamerou a ovládá její základní funkce pro svůj tvůrčí záměr
- na základě zkušeností získaných při práci s kamerou a fotoaparátem rozeznává základní rozdíly mezi zrakovým vjemem jasové reality a její reprodukcí a uplatňuje je ve vlastní tvorbě

Průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova - rozvoj schopností poznávání, řešení problémů a rozhodovací dovednosti, sebepoznání a sebepojetí, seberegulace a sebeorganizace, kreativita, mezilidské vztahy, komunikace, kooperace a kompetice

Mediální výchova – interpretace vztahu mediálních sdělení a reality, práce v realizačním týmu

Organizace řízení činnosti:

Frontální, Individuální

Prostorová organizace:

Venkovní prostředí

Pomůcky:

Videokamera, stativ, počítač, program na střihání videa

Motivace:

Z každé školy v přírodě si žáci vždy odvezou DVD s fotkami a videi natočenými v průběhu školy v přírodě. Co kdybychom naše letošní video ještě více oživili nějakým zajímavým trikovým filmem? Pro žáky bylo motivační už vyslovení dvou slov „trikový film“.

Činnost:

Po natočení prvních záběrů, připevníme kameru na stativ. Jeden žák se schová do otevřeného kufru a na pokyn z kufru vyleze. Po jeho odchodu do hotelu, se nahrávání

zastaví a do kufru se schová další, takto postupně vylezou z kufru všichni. Důležité je, aby byla kamera na stativu a aby kufr zůstal na stejném místě. Po sestřihání v programu je ve výsledném filmu iluze, že se žáci vešli do jednoho kufru a postupně z něj vylézají.

Reflexe:

Tvorba tohoto filmu proběhla na škole v přírodě s mou bývalou třídou, v té době chodili do páté třídy. Byla tam s námi ještě třída osmá, která natočila stejným způsobem trikový film, ve kterém postupně všichni pro změnu do kufru nalezou. Natáčení jsme si všichni výborně užili, došlo jen k jednomu malému problému. Jeden žák omylem zavadil o nohu stativu, který se trochu posunul. Žáci měli vymezený prostor pro diváky, aby se nechtěně neobjevili v záběru, ale příště bych doporučovala zdůraznit větší odstup diváků od kamery a stativu. K žádnému většímu problému při natáčení ani stříhání filmu nedošlo. Film sestřihával žák osmé třídy v programu Pinnacle Studio 10. Žáci i rodiče byli filmem nadšení. Myslím, že taková společná tvorba velice přispívá k podpoře kladných vztahů v kolektivu.



Natáčení trikového filmu před hotelem Duha

4 Závěr

Cílem mé diplomové práce bylo dokázat, že lze tvořit animované filmy s dětmi mladšího školního věku v běžných podmínkách současných základních škol, protože tvorba animovaného filmu je velice úzce spjata s mnohými výtvarnými technikami, vyučovanými v hodinách výtvarné výchovy na základních školách.

V dotazníku jsem zjistila názory učitelů, kteří uvedli mnoho překážek a obav z tvorby animovaného filmu na 1. stupni ZŠ. Na toto zjištění jsem navázala a pokusila se tyto překážky překonat.

Jeden z nejčtenějších názorů, co brání učitelům zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky, je nedostatečné technické vybavení učeben a celých škol. Respondenti zmiňovali nedostatek počítačů, programů na zpracování filmů a fotoaparátů. V počítačové učebně na naší škole máme celkem 16 počítačů, což je oproti jiným školám podprůměr, přesto nám tento počet stačil. Programy na zpracování animovaného filmu nebylo nutné zakoupit. Používali jsme Windows Movie Maker, který je součástí operačního systému Windows. Fotoaparáty jsem dětem poskytla vlastní a školní, v případě nutnosti většího počtu, si je přinesli se svolením rodičů sami žáci. Tímto jsem vyvrátila i to, že se školám nedostává materiálního zabezpečení na tvorbu animovaných filmů. Ve skutečnosti jsou výdaje srovnatelné s běžnou tvorbou ve výtvarné výchově, protože využíváme dostupných prostředků, které škola již vlastnila a používala je k jiným účelům.

Vlastními zkušenostmi se mi potvrdilo, že tvorba animovaných filmů technikou stop-motion nabízí propojení výtvarné tvorby s digitálními technologiemi. Žáci využívají nejružnější výtvarné techniky a postupy, které jsou ve výtvarné výchově běžné a propojují je s lákavou počítačovou technologií. Protože je tato činnost pro žáky velice zajímavá a motivační, jsou zabraní do práce a nemívají prostor pro obávanou nekázeň.

Z časové náročnosti má strach velká část respondentů. Tento fakt se mi nepodařilo vyvrátit. Souhlasím, že tvorba animovaného filmu je časově náročná, ale srovnatelně jako každý jiný projekt či nová, náročnější činnost. Pedagog se musí na hodiny řádně připravit a věnovat svůj čas i na zpracování prvních filmů, kdy ještě žáci neumí pracovat s programem na tvorbu animovaných filmů. Nadšení a radost dětí však převažuje nad ztrátou několika hodin ze svého volného času.

Další velkou překážku vidí respondenti v zaplněných třídách. Obávají se, že žáky nezabaví natolik, aby všichni soustředěně pracovali. Zjistila jsem, že lze tvořit animovaný film s 23 žáky třetí a následně čtvrté třídy. V reflexích jednotlivých hodin uvádím problémy, které nastaly z důvodu počtu žáků, ale lze se z nich pro příští obdobnou pedagogickou činnost poučit. Navrhla jsem i několik řešení, jak těmto problémům předcházet.

Velice často se objevoval názor, že by k zájmu učitelů zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin VV pomohl jednoduchý metodický návod s ukázkami, s náměty a nápady k tvoření animovaného filmu. V praktické části mé diplomové práce jsem se soustředila na pokrytí tohoto požadavku. Zaměřila jsem se na etudy, experimenty a hry, které postupně vedou k cíli, tedy k samostatnosti při tvorbě vlastního filmu, k citlivému porozumění světa filmu – obzvláště animovaného a ke znalostem v oboru animace. Vytvořila jsem stručný přehled animačních technik s informacemi o vhodnosti využití s dětmi 1. stupně základních škol a také srozumitelný návod k tvorbě jednoduchých animovaných filmů. Přikládám ukázky dětských prací, které vyvrací většinu předsudků, které respondenti měli. Nyní už stačí jen chtít tvořit animovaný film a ničeho se nebát. Doufám, že má práce pomůže ostatním pedagogům, kteří by tvorbu animovaného filmu chtěli zařadit, ale z různých důvodů se toho obávají. Ráda bych alespoň trochu přispěla k rozšíření animovaného filmu do výuky na základních školách.

5 Seznam literatury

CIKÁNOVÁ, K.: *Tužkou, štětcem nebo myší*. Praha: Aventinum, 1998.

ISBN 80-7151-031-9.

DUTKA, E.: *Minimum z dějin světové animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN: 80-7331-012-0.

DUTKA, E.: *Scenáristika animovaného filmu, Minimum z historie české animace*. Praha: AMU, 2006. ISBN: 80-7331-069-4.

GAVORA, P. *Úvod do pedagogického výzkumu*. Brno: Paido, 2000. ISBN 80-85931-79-6.

HAZUKOVÁ, H.: *Příprava učitele na rozhodování ve výtvarné výchově I*. Praha: UK PedF, 1994.

HAZUKOVÁ, H.: *Příprava učitele na rozhodování ve výtvarné výchově II*. Praha: UK PedF, 1995.

HAZUKOVÁ, H.; ŠAMŠULA, P.: *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: UK PedF, 2005.

HORÁČEK, R.; ZÁLEŠÁK, J.: *Aktuální otázky zprostředkování umění: Teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2007. ISBN 978-80-210-4371-8

KOTEN, T.: *Škola? V pohodě!2 Projektové vyučování na základní škole - metodika*. Most: Hněvín, 2009. ISBN 978-80-86654-25-6.

KUBÍČEK, J.: *Úvod do estetiky animace*. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-019-8.

PLASS, J.: *Základy animace*. Plzeň: Fraus, 2010. ISBN 978-80-7238-884-4.

ROESELLOVÁ, V.: *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1996.

ISBN 80-902267-1-X.

ROESELLOVÁ, V.: *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Praha: UK PedF, 2003. ISBN 80-7290-129-X.

SLAVÍK, J.: *Hodnocení v současné škole*. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-262-9.

SLAVÍKOVÁ, V.; SLAVÍK, J.; ELIÁŠOVÁ, S.: *Dívej se, tvoř a povídej! : artefiletika pro předškoláky a mladší školáky*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-322-2.

ŠAMŠULA, P.: *Obrazárna v hlavě 1-2*. Praha: Práce, 1996. ISBN 80-208-0380-7.

ŠAMŠULA, P.: *Obrazárna v hlavě 5*. Praha: Práce, 2000. ISBN 80-86287-26-2.

ŠAMŠULA, P.; HIRSCHOVÁ, J.: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Praha: Práce, 1994. ISBN 80-208-0008-5.

ŠAUR, V. *Pravidla českého pravopisu s výkladem mluvnice*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2004. ISBN: 80-7181-133-5.

ŠTOCHLOVÁ, H.: *Animovaný film*. Praha: Odeon, 1985.

ŠVANKMAJER, J.; ŠVANKMAJEROVÁ, E.: *Anima, animus, animace: mezi filmem a volnou tvorbou*. Praha: Arbor vitae, 1998. ISBN: 80-901964-3-8.

TIBITANZL, J.: *Panáčci na plátně*. Praha: ČSFU, 1989. ISBN: 59-442-84.

TUPÝ, J.; a kol.: *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2004.

6 Seznam příloh

Příloha číslo 1 **DVD**

obsahuje:

- **vybrané dětské animované filmy a etudy:**

Létání nám školní řád nezakazuje - pixelace

Kdo si hraje nezlobí – loutková poloplastická animace plastelíny

Neodkul se – animace objektů

Je tu živo – loutková a figurková animace, animace objektů a materiálu

On my Head, rozhýbej to hned – ploškový klip k písničce

Útěk – pixelace a animace plošek

Přísluví nás osloví – kombinace animačních technik

Jaro dělá pokusy – kouzlení s úpravami framů v PC

Na školu v přírodě s jedním kufrem - trikový film

- **fotodokumentaci z průběhu činností**

- **kompletní diplomovou práci v PDF**

Příloha číslo 2 **Dotazník**

Příloha číslo 3 **Příklady vyplněných dotazníků**

Příloha číslo 4 **Fotografie: Doma vyrobený prosvětlovací stůl a druhy stativů**

Příloha číslo 5 **Fotografie: Kreslená animace**

Příloha číslo 6 **Fotografie: Animace plošek**

Příloha číslo 7 **Fotografie: Animace poloplastu**

Příloha číslo 8 **Fotografie: Loutková animace**

Příloha číslo 9 **Fotografie: Pixelace**

Příloha číslo 10 **Fotografie: Animace materiálů**

Příloha číslo 11 **Fotografie: Třídní dohoda a kolečko trestů**

Příloha číslo 12 **Výtvarná řada „Není hraní jako hraní“ – ukázka jak zařadit tvorbu animovaného filmu do výtvarné řady s podmínkou integrace cizího jazyka**

Příloha číslo 2

Dotazník

Jsem studentka oboru Učitelství pro 1. stupeň ZŠ a ve své diplomové práci bych se chtěla zaměřit na tvorbu animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy na 1. stupni základních škol. Prosím Vás o vyplnění následujícího dotazníku, který mi pomůže zjistit současnou situaci v hodinách VV a zájem učitelů o využití této techniky s žáky 1. stupně ZŠ. Předem moc děkuji, Radka Žaloudková.

1) Věk:

- a) do 30 let b) 31-40 let c) 41-50 let d) 51 a více let

2) Praxe ve školství:

- a) méně než 5 let b) 5-10 let c) 11-20 let d) 21 a více let

3) Učíte nebo učil/a jste výtvarnou výchovu?

Ano

Ne

4) Tvorbu animovaného filmu:

- a) jste s žáky nikdy nezkusil/a
b) jste s žáky zkusil/a pouze jednou
c) děláte s žáky pravidelně

5) Kdy je podle Vás vhodné poprvé žáky seznámit s tvorbou animovaného filmu? Proč?

- a) v předškolním věku

- b) na 1. stupni ZŠ

- c) na 2. stupni ZŠ

- d) na střední škole

6) Máte zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky VV?

Ano

Ne

7) Vypište, prosím, co by Vám pomohlo k zájmu zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě co by podle Vás pomohlo ostatním učitelům/kám.

8) Vypište, prosím, které překážky by vám bránily zapojit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě které překážky by podle Vás mohly bránit ostatním učitelům/kám.

Mockrát děkuji za Váš čas, strávený vyplňováním mého dotazníku.

Příloha číslo 3

Příklady vyplněných dotazníků

Jsem studentka oboru Učitelství pro 1. stupeň ZŠ a ve své diplomové práci bych se chtěla zaměřit na tvorbu animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy na 1. stupni základních škol. Prosim Vás o vyplnění následujícího dotazníku, který mi pomůže zjistit současnou situaci v hodinách VV a zájem učitelů o využití této techniky s žáky 1. stupně ZŠ. Předem moc děkuji, Radka Záloudková.

1) Věk:

a) do 30 let ☒ b) 31-40 let c) 41-50 let d) 51 a více let

2) Praxe ve školství:

a) méně než 5 let b) 5-10 let ☒ c) 11-20 let d) 21 a více let

3) Učíte nebo učil/a jste výtvarnou výchovu?

Ano ☒ Ne

4) Tvorbu animovaného filmu:

☒ a) jste s žáky nikdy nezkusil/a
☐ b) jste s žáky již zkusil/a
☐ c) děláte s žáky pravidelně

5) Kdy je podle Vás vhodné poprvé žáky seznámit s tvorbou animovaného filmu? Proč?

a) v předškolním věku
☒ b) na 1. stupni ZŠ později zájem, konkrétně, kreativně
☐ c) na 2. stupni ZŠ
☐ d) na střední škole

6) Máte zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky VV?

☒ Ano ☐ Ne

7) Vypište, prosím, co by Vám pomohlo k zájmu zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě co by podle Vás pomohlo ostatním učitelům/kám.

Netrénovat na počítači, zájem žáků o PC animaci, netrénovat na počítači, zájem žáků o PC animaci, netrénovat na počítači, zájem žáků o PC animaci

8) Vypište, prosím, které překážky by vám bránily zapojit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě které překážky by podle Vás mohly bránit ostatním učitelům/kám.

netrénovat na počítači, netrénovat na počítači, netrénovat na počítači

Mockrát děkuji za Váš čas, strávený vyplňováním mého dotazníku.

Jsem studentka oboru Učitelství pro 1. stupeň ZŠ a ve své diplomové práci bych se chtěla zaměřit na tvorbu animovaného filmu v hodinách výtvarné výchovy na 1. stupni základních škol. Prosim Vás o vyplnění následujícího dotazníku, který mi pomůže zjistit současnou situaci v hodinách VV a zájem učitelů o využití této techniky s žáky 1. stupně ZŠ. Předem moc děkuji, Radka Záloudková.

1) Věk:

a) do 30 let ☒ b) 31-40 let c) 41-50 let d) 51 a více let

2) Praxe ve školství:

a) méně než 5 let b) 5-10 let ☒ c) 11-20 let d) 21 a více let

3) Učíte nebo učil/a jste výtvarnou výchovu?

Ano ☒ Ne

4) Tvorbu animovaného filmu:

☒ a) jste s žáky nikdy nezkusil/a
☐ b) jste s žáky již zkusil/a
☐ c) děláte s žáky pravidelně

5) Kdy je podle Vás vhodné poprvé žáky seznámit s tvorbou animovaného filmu? Proč?

a) v předškolním věku
☒ b) na 1. stupni ZŠ na 1. stupni ZŠ - netrénovat + kreativně
☐ c) na 2. stupni ZŠ
☐ d) na střední škole

6) Máte zájem zařadit tvorbu animovaného filmu do výuky VV?

☒ Ano ☐ Ne

7) Vypište, prosím, co by Vám pomohlo k zájmu zařadit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě co by podle Vás pomohlo ostatním učitelům/kám.

- rozšířit žánry o animaci žánrů

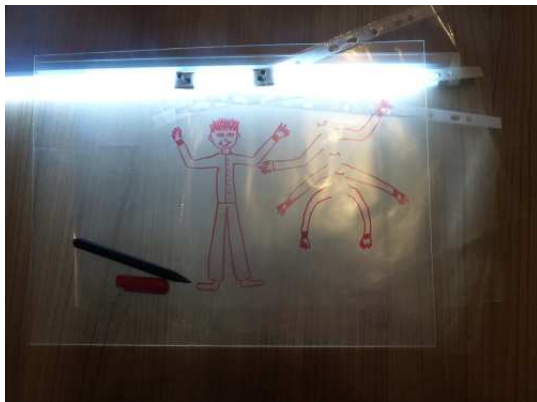
8) Vypište, prosím, které překážky by vám bránily zapojit tvorbu animovaného filmu do hodin VV. Popřípadě které překážky by podle Vás mohly bránit ostatním učitelům/kám.

- technické vybavení - velký nárok na výkon PC
- nutnost práce v malých skupinách

Mockrát děkuji za Váš čas, strávený vyplňováním mého dotazníku.

Příloha číslo 4

Doma vyrobený prosvětlovací stůl



Stativy – vodorovná scéna



Stativy – svislá scéna



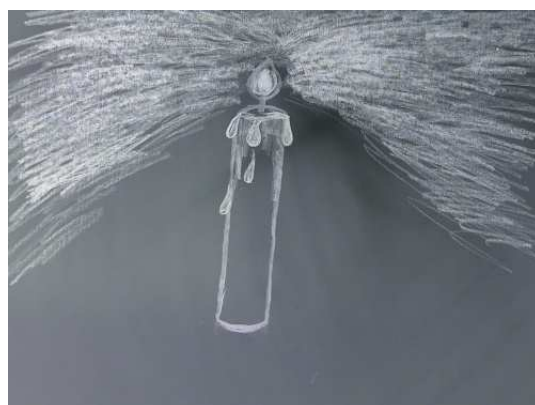
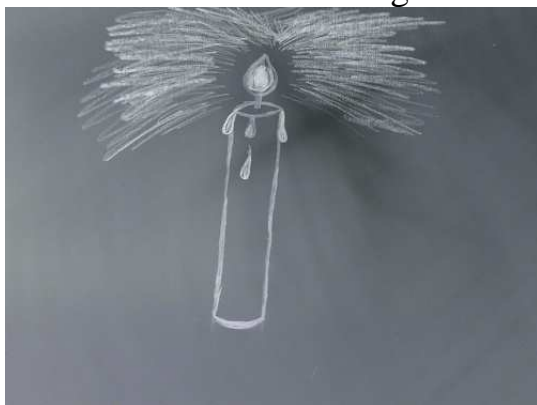
Příloha číslo 5
Kreslená animace



Dokreslovaná animace



Dokreslovaná animace v negativu



Malba



Příloha číslo 6
Animace plošek



Příloha číslo 7
Animace poloplastu



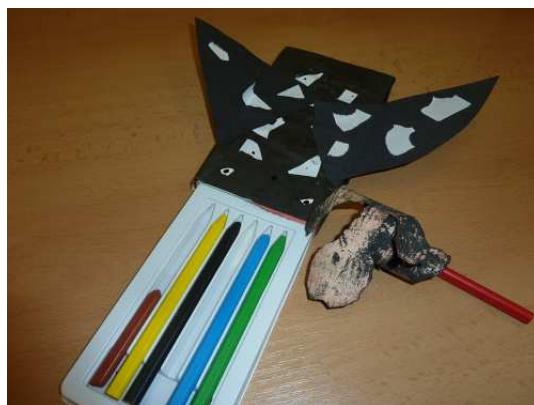
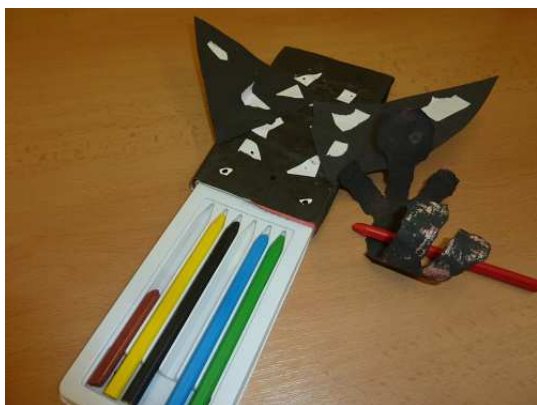
Příloha číslo 8
Loutková animace



Příloha číslo 9
Pixelace – animace osob



Pixelace – animace předmětů



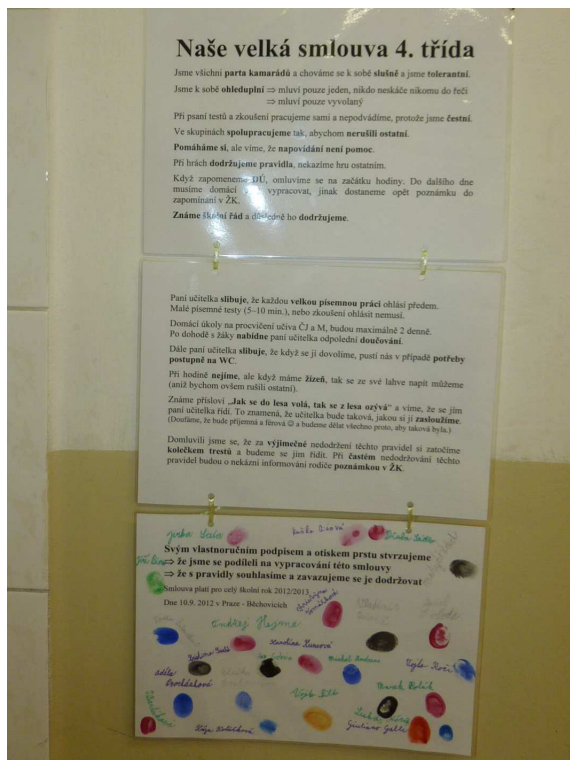
Pixelace – animace předmětů



Příloha číslo 10
Animace materiálů



Třídní dohoda a kolečko trestů



Třída : 3. Vzdělávací program : RVP pro ZV Zpracovala: Radka Žaloudková

1) Téma (název) celé výtvarné řady: Není hraní jako hraní

2) Hlavní úkoly a řešené výtvarné problémy :

Výtvarně vyjádřit pojmy „hudba, hudebníci, píseň, příběh“ a použít pro to vhodné výtvarné prostředky. Vyjádřit výtvarnými prostředky figuru a její proporcionalitu, charakteristické znaky, pohyb v různých situacích a interakci postav.

Hledat vhodné uspořádání výtvarných prostředků v ploše a prostoru.

Rozvíjet expresivní spontánní projev ujasňováním, obohacováním a diferencováním představ, a to i na základě záměrného pozorování skutečnosti.

Vnímat jednotlivé fáze pohybu člověka (lidské figury) a nebát se je zkoušet výtvarně vyjádřit.

Vnímat pomocí různých smyslů – rozvoj hmatového a sluchového vnímání v souvislosti s představivostí.

3) Cílové zaměření výtvarné řady jako celku:

Rozvoj poznávacích procesů, smyslového vnímání, představivosti, fantazie, tvořivosti, myšlení a paměti. Rozvoj výtvarné představivosti (myšlení v materiálu).

Poznávání výtvarných vyjadřovacích prostředků a jejich výrazových možností.

Poznávání principů uspořádání výtvarného vyjádření v ploše a prostoru.

Poznávání postupů výtvarné tvorby v jejím průběhu i ve výtvarném vnímání.

Rozvoj výtvarného vyjadřování, včetně technických dovedností – vytváření pracovních návyků, organizace činnosti.

Rozvoj schopnosti kooperace při řešení úkolů v týmu.

Rozvoj verbální (česky i anglicky) i neverbální komunikace. Rozvoj schopnosti porozumění výtvarnému projevu jiného autora jako formě neverbálního vyjádření.

Rozvoj schopnosti sebevyjádření při práci z představy. Vytváření aktivního vztahu ke skutečnosti. Rozvoj senzibility k okolí a schopnosti empatie.

Vytváření hodnotícího vztahu k nejbližšímu okolí a ke světu, podněcování a uspokojování potřeby tento vztah vyjadřovat.

a) 1.část výtvarné řady

Námět: Kde vzniká hudba?

Učivo: Poznávání prostředků pro vyjádření figury, pohybu těla a jeho umístění v prostoru. Poznávání prostředků pro (plošné) vyjádření zkušeností s hudebními nástroji – manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru.

Poznávání výrazových prostředků výtvarného vyjádření. Uspořádání objektů do celku.

Proměny komunikačního obsahu - záměry tvorby a proměny obsahu.

Osobní postoj v komunikaci – odlišné interpretace vizuálně obrazných vyjádření.

Rozpoznávání a pojmenovávání prvků vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, objekty, barevné kvality) jejich proměna, kombinace, porovnávání a třídění na základě odlišností vycházejících ze zkušeností, vjemů, zážitků a představ.

Výtvarný úkol a (nebo) řešený problém:

Zachytit kresbou postavu v pohybu při hře na hudební nástroj. Věnovat pozornost proporcionality lidské postavy a polohy končetin při držení hudebního nástroje. Výtvarně vyjádřit emoce a vztah k hudbě. Umístit postavu do zajímavého prostředí. Kresbu kolorovat, kombinovat techniky.

Klíčová slova: Malba, kresba, kombinace technik, postava v pohybu, proporcionality, hudba, hudební nástroj, tvar, barevná kompozice

Druh(y) výtvarné činnosti :

Výtvarné vnímání: prožívání procesu a výsledku tvorby

Výtvarná imaginace: objevování a schopnost představovat si pohyb postavy při držení hudebního nástroje

Výtvarná tvorba: volná tvorba plošná figurativní

výtvarná etuda – objevování proporcionality lidské postavy, experimentování s pohybem končetin a přenesení na plochu

Technické realizační prostředky :

Technika: kolorovaná kresba

Instrumenty: fix, štětky

Materiál: vodové barvy, papír

b) 2.část výtvarné řady

Námět: Doteky hudby

Učivo: Poznávání výrazových prostředků výtvarného vyjádření.

Proměny komunikačního obsahu - záměry tvorby a proměny obsahu.

Uspořádání objektů do celků. Prostředky pro abstraktní prostorové vyjádření vnímané hudby. Rozpoznávání a pojmenovávání prvků vizuálně obrazného vyjádření (objemy, tvary, objekty, struktura); jejich porovnávání a třídění na základě odlišností vycházejících ze zkušeností, vjemů, zážitků a představ.

Osobní postoj v komunikaci – odlišné interpretace vizuálně obrazných vyjádření.

Výtvarný úkol a (nebo) řešený problém:

Z keramické hlíny modelovat zážitky z hudby podle sluchových vjemů, při zapojení pouze sluchu a hmatu, se zavřenýma očima. Snažit se vnímat tvary, struktury a objemy plastiky. Poté si plastiku prohlédnout, již do jejího tvaru nezasahovat a položit všechny na společnou podložku. Se zavřenýma očima najít podle hmatu mezi ostatními plastikami tu svou, určit důvod svého rozhodnutí (vlastnosti plastiky).

Klíčová slova: modelování, plastika, abstrakce, hmat, sluch, hudba, emoce

Druh(y) výtvarné činnosti :

Přetvářecí činnosti: modelování - změna tvaru plastického materiálu

Výtvarné vnímání: prožívání procesu a výsledku tvorby

Výtvarná imaginace: utváření fantazijní představy při eliminaci zraku, tvarování materiálu při hmatovém vnímání a tím objevování vlastností materiálu

Výtvarná tvorba: volná tvorba prostorová, nefigurativní

výtvarná etuda - objevování vlastností tvárného materiálu a proměny výtvarného díla

v závislosti na způsobu použití prostředků

explorační tvorba – experimentování s tvarem, objemem

Technické realizační prostředky:

Technika: modelování

Instrumenty: ruce, prsty

Materiál: keramická hlína, podložky pod modelování

c) 3.část výtvarné řady

Námět: Nápadů mix je komix

Učivo: Poznávání výrazových prostředků výtvarného vyjádření. Proměny komunikačního obsahu - záměry tvorby a proměny obsahu. Integrace anglického jazyka. Uspořádání objektů do celků. Volba vhodného prostředí. Prostředky pro vyjádření figury, pohybu těla a jeho umístění v prostoru. Rozpoznávání a pojmenovávání prvků vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty, figury a jejich proporce); jejich porovnávání a třídění na základě odlišností vycházejících ze zkušeností, vjemů, zážitků a představ. Osobní postoj v komunikaci – odlišné interpretace vizuálně obrazných vyjádření.

Výtvarný úkol a (nebo) řešený problém:

Pomocí tuše či fixy zachytit příběh z hudební předlohy. Pro realizaci příběhu použít komixové rozvržení kresby. Snažit se zachytit správné proporce postav i jednotlivých částí lidského těla. Postavy umístit do vhodného prostředí, snažit se vyjádřit vztahy, emoce a komunikaci. V komixu použít kromě českého jazyka případně i jazyk anglický. Kresbu je možno kolorovat.

Klíčová slova: kresba, komix, příběh, proporcionalita, prostředí, emoce, komunikace

Druh(y) výtvarné činnosti :

Přetvářecí činnosti: postupný vývoj děje - komixové (příběhové) uspořádání kresby

Výtvarné vnímání: prožívání procesu a výsledku tvorby

Výtvarná imaginace: utváření fantazijní představy při výt. tvorbě podle angl. textu písně

Výtvarná tvorba: volná tvorba plošná, figurativní

výtvarná etuda – objevování proporcionality lidské postavy a proměny výtvarného díla v závislosti na použitých prostředcích

explorační tvorba – experimentování s tvarem, figurami v různých pozicích, komunikace

Technické realizační prostředky:

Technika: kresba, popř. kolorovaná kresba

Instrumenty: fix, dřívka, tuš

Materiál: tvrdý papír netradičního formátu (podélná 1/2 formátu A3)

d) 4.část výtvarné řady

Námět: On my head - rozhýbej to hned...

Učivo: Poznávání výrazových prostředků výtvarného vyjádření.

Prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, zkušeností – manipulace s tvárným materiálem a objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru.

Proměny komunikačního obsahu - záměry tvorby a proměny obsahu.

Uspořádání objektů do celků. Rozpoznávání a pojmenovávání prvků vizuálně obrazného vyjádření (tvary, objemy, objekty, figury, proporce); jejich porovnávání a třídění na základě odlišností vycházejících ze zkušeností, vjemů, zážitků a představ.

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém:

Podle textu anglické písně kreslit a malovat postavy a kulisy. Zaměřit se na proporce a schopnost pohybu postavy. Pro následnou činnost ještě vytvořit instrumenty a pomůcky a poté postavičky rozpohybovat pro animovaný film. Důležité je uvědomit si jednotlivé fáze pohybu.

Klíčová slova: figura, proporcionalita, detail, pohyb a rozpohybování postavy, prostředí, píseň, animovaný film, spolupráce

Druh(y) výtvarné činnosti :

Přetvářecí činnost: rozpohybování statického materiálu

Výtvarné vnímání: prožívání procesu vlastní výtvarné tvorby a následné prožívání výsledku společné výtvarné tvorby – animovaného filmu

Výtvarná imaginace: představování a uvědomování si pohybu postav a jejich končetin

Výtvarná tvorba: tvorba plošná figurativní

hrová činnost - výtvarná etuda: experiment a hra s plošným tvárným materiálem – pohyb postav a prostředí, zkoumání vhodných kombinací technik pro tvorbu animovaného filmu

Technické realizační prostředky :

Technika: kresba, malba, stříhání - kombinace různých technik

Instrumenty: fixy, pastelky

Materiál: papíry různých kvalit a barev

Pomůcky pro následnou činnost (animovaný film): deska, stativ, fotoaparát

4) Výukový a oborový kontext

Výukový kontext :

Návaznost výtvarných problémů ve výuce výtvarné výchovy v delším časovém úseku:

Poznávání výrazových možností výtvarných prostředků (lineárních, malířských a prostorových) a ověřování těchto možností při tvorbě.

Barvy, jejich odstíny a kontrasty.

Posun od napodobení k tvořivějším přístupům.

Vyjádření nefigurativní, abstraktní

Vyjádření figurativní – proporcionalita, pohyb, situace, interakce a komunikace mezi postavami.

Proměny komunikačního obsahu.

Oborový kontext:

Návaznost zadaných výtvarných úkolů a oblasti všech výtvarných jevů, zejména výtvarného umění (přesah do životní praxe):

Ukázky uměleckých děl:

Iva Hüttnerová "Houslista se psem", Antonín Procházka "Mládenec s kytarou", Georges Kars "Odalistka", Josef Čapek "Harmonikář", Eva Jandejsková "Flétnistka"

Poslechové činnosti:

-vnímání zvukových nahrávek hudebních nástrojů a přiřazení správného obrázku.

-nahrávka: Epica "Design Your Universe (A New Age Dawns pt. VI)"

-nahrávka: Dan Bárta "On my head"

Komixy - dětské časopisy, Čtyřlístek

Návštěva výstavy „Neviditelná“ - ojedinělá interaktivní cesta po světě, v němž zmizelo všechno světlo, a kde se snažíte pomocí svých zbylých smyslů najít cestu ven. Možnost vyzkoušet, jaký je život bez zraku - bez smyslu, skrze nějž získává náš mozek nejvíce informací.

Aktivní používání nových (i anglických) pojmů spojených s tímto tématem, pochopení významu a důležitosti spolupráce nejenom při školní práci, ale v celém životě.

Prohloubení kladných vztahů v kolektivu.

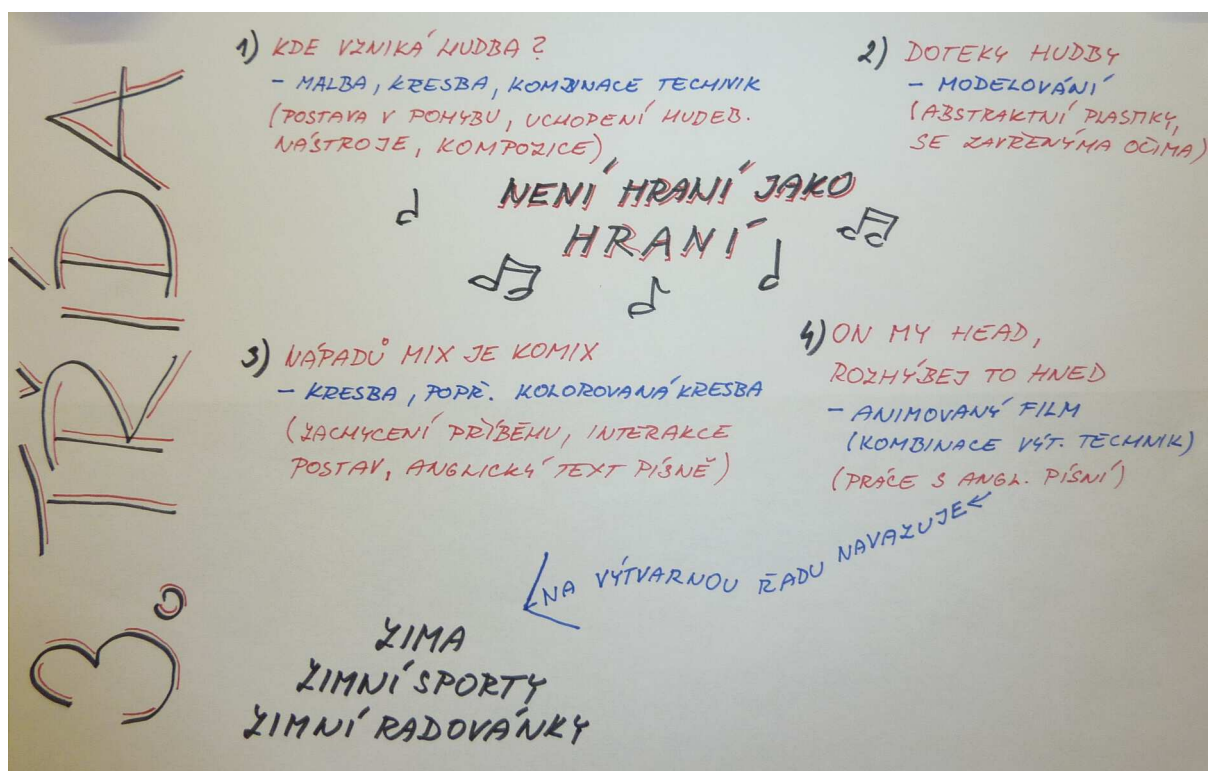
5) „Přidaná hodnota“ (zobecněná výtvarná a životní zkušenost z realizované výtvarné řady, popř. i pojmová mapa):

Známe význam pojmů „hudba, plastika, abstrakce, hmat, sluch, detail, prostředí, komix, příběh, komunikace, animovaný film“ a aktivně je používáme.

Umíme výtvarně ztvárnit i zazpívat novou anglickou píseň a rozumíme obsahu.

Dokážeme vnímat okolí všemi smysly, vyjádřit své emoce (a poznat emoce ostatních) verbálně, neverbálně (i výtvarným způsobem). Snažíme se pomocí prožitkové výchovy pochopit svět nevidomých spoluobčanů. Známe pojem empatie a dokážeme se vcítit do pocitů ostatních. Umíme sdílet své zkušenosti a vyjádřit své emoce verbálně i neverbálně (i výtvarným způsobem). Dokážeme spolupracovat a komunikovat v kolektivu, uvědomujeme si sounáležitost v třídním kolektivu.

Myšlenková mapa



Podrobná struktura přípravy učitele na jednotku výtvarné výchovy

1. Východisko: (inspirační, obsahové, situační) + myšlenková mapa

Český jazyk, literatura a sloh: podstata pojmů „animovaný film, příběh, figura, prostředí, komunikace, pohyb“

OSV: hry na vnímání pohybu a na rozvíjení emocí – pantomima; komunikační hry - komunikace i v anglickém jazyce

Anglický jazyk: anglický text písně + překlad, aktivní používání slovíček

Hudební výchova: zpěv anglické písně s hudební nahrávkou

Téma: Není hraní jako hraní

2. Námět: On my head - rozhýbej to hned

Vychází z předchozí hodiny, z komixu a téže hudby od Dana Bárty. Co je animovaný film, jak se tvoří, techniky animovaného filmu. Jaké známe animované filmy.

Pantomima - jednotlivé fáze pohybu. "Jaké máte pocity? Je pro vás tento pohyb přirozený?"

3. Učivo:

Poznávání prostředků pro (plošné) vyjádření děje – manipulace s objekty a tvárným materiálem, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, rozpohybování pomocí animovaného filmu. Poznávání výrazových prostředků výtvarného vyjádření.

Osobní postoj v komunikaci – odlišné interpretace audio - vizuálně obrazných vyjádření.

Proměny komunikačního obsahu - záměry tvorby a proměny obsahu. Rozpoznávání a pojmenovávání prvků vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, objekty, figury, proporce) jejich proměna, kombinace, porovnávání a třídění na základě odlišností vycházejících ze zkušeností, vjemů, zážitků a představ.

Ročník: 3. ročník ZŠ

Vzdělávací program: RVP pro základní vzdělávání

Osobní postoj v komunikaci. Ověřování komunikačních účinků vizuálně obrazného vyjádření.

Rozvíjení smyslové citlivosti – vizuálně obrazné prostředky pro vyjádření objektů a jejich jednoduchých seskupení – vyjádření vztahů uvnitř a mezi objekty, seskupení do celku.

4. Výtvarný úkol jako problém:

Vyjádřit význam pojmů „figura, proporcionalita, detail, pohyb a rozpohybování postavy, prostředí, animovaný film“ a pro verbální sdělení hledat adekvátní výtvarné prostředky.

Vyjádřit výtvarnými prostředky postavy, jejich interakci a děj příběhu z písně, vytvořit animovaný film. Hledat vhodné uspořádání výtvarných prostředků v ploše i prostoru (kombinace výtvarných technik).

5. Klíčová slova:

figura, proporcionalita, detail, pohyb a rozpohybování postavy, prostředí, píseň, animovaný film, spolupráce

6. Didaktická analýza úkolu:

a) smysl, cíl

Rozvoj poznávacích procesů, smyslového vnímání, představivosti, fantazie, tvořivosti, myšlení a paměti.

Rozvoj výtvarné představivosti (myšlení v materiálu).

Poznávání výtvarných vyjadřovacích prostředků a jejich výrazových možností.

Poznávání principů uspořádání výtvarného vyjádření v ploše a prostoru.

Poznávání postupů výtvarné tvorby v jejím průběhu i ve výtvarném vnímání.

Rozvoj výtvarného vyjadřování, včetně technických dovedností – vytváření pracovních návyků, organizace činnosti.

Rozvoj schopnosti kooperace při řešení úkolů v týmu.

Rozvoj verbální i neverbální komunikace.

Rozvoj schopnosti porozumění výtvarnému projevu jiného autora jako formě neverbálního vyjádření.

Rozvoj schopnosti sebevyjádření při práci z představy.

Vytváření aktivního vztahu ke skutečnosti.

Rozvoj senzibility k okolí a schopnosti empatie.

Vytváření hodnotícího vztahu k nejbližšímu okolí a ke světu, podněcování a uspokojování potřeby tento vztah vyjadřovat.

Rozvoj senzibility k estetickým podnětům oblasti umělecké i mimoumělecké a rozvoj schopnosti výtvarně-estetického hodnocení.

b) dílčí úkoly

úkol 1- rozvíjet představivost a tvořivost, charakterizovat a vyjadřovat představy o příběhu

úkol 2- uvědomit si jednotlivé fáze pohybu, vyjádřit pohyb postav a interakci mezi nimi
výtvarnými prostředky

úkol 3- vhodně kombinovat výtvarné techniky

úkol 4- rozvíjet schopnost spolupráce v týmu

c) hlavní výtvarné vyjadřovací prostředky

Výtvarné elementy: linie, barva, plocha, prostor

Vztahy mezi elementy: asymetrie, kontrast, dynamičnost, proporcionalita

Procesy tvorby: náznak, nadsázka, zjednodušení, parafráze, personifikace

Technika: kresba, malba, stříhání - kombinace různých technik

Instrumenty: fixy, pastelky

Materiál: papíry různých kvalit a barev

Pomůcky pro následnou činnost (animovaný film): deska, stativ, fotoaparát

d) druhy výtvarné činnosti s výtvarnými vyjadřovacími prostředky

Výtvarné vnímání: prožívání procesu a výsledku společné výtvarné tvorby, prožívání pocitu sounáležitosti s kolektivem třídy

Výtvarná imaginace: utváření fantazijní představy při tvorbě animovaného filmu

Výtvarná tvorba: volná figurativní plošná tvorba

explorační tvorba - experimentování s tvarem, figurami v různých pozicích, hra s plošným tvárným materiálem – prostředí, zkoumání vhodných kombinací technik pro tvorbu animovaného filmu

e) kriteria a forma hodnocení dosažených výsledků

Schopnost komunikovat a spolupracovat v kolektivu, při řešení celkové kompozice animovaného filmu. Pochopit jednotlivé fáze pohybu. Přidat do děje anglický jazyk.

Forma: Verbální - po sestřihání celého filmu hodnotí všichni žáci, učitel zpřesňuje hodnocení z hlediska zadaného úkolu a výtvarně estetické úrovně.

f) přidaná hodnota

Význam pojmů „pohyb a rozpohybování postavy, příběh, píseň, animovaný film, spolupráce“ a dalších anglických pojmů z textu písně. Sdílet své zkušenosti a vyjádřit své myšlenky a představy verbálně, neverbálně (i výtvarným způsobem). Využívat nadsázky a vtipu. Naučit se anglickou píseň. Spolupracovat v týmech.

7) Kontextové zajištění

Výukový kontext :

Návaznost výtvarných problémů ve výuce výtvarné výchovy v delším časovém úseku:

Poznávání výrazových možností výtvarných prostředků (lineárních a malířských) a ověřování těchto možností při tvorbě.

Posun od napodobení k tvořivějším přístupům.

Vyjádření figurativní – proporcionalita, pohyb, situace, děj, interakce mezi postavami.

Proměny komunikačního obsahu.

Oborový kontext:

Návaznost zadaných výtvarných úkolů a oblasti všech výtvarných jevů, zejména výtvarného umění (přesah do životní praxe):

nahrávka: Dan Bárta "On my head"

Aktivní používání nových pojmů spojených s tímto tématem.

Pochopení významu a důležitosti spolupráce nejenom při školní práci, ale v celém životě. Prohloubení kladných vztahů v kolektivu.

Reflexe výtvarné řady

Není hraní jako hraní

Východiska výtvarné řady byla vhodně využita a žáci byli až na malé výjimky dostatečně motivováni. **Náměty** jednotlivých činností ve většině žáků vzbuzovaly touhu vědět, co přesně budeme dělat. Chodili mě přemlouvat, abych jim prozradila víc, přemýšleli a své tipy společně konzultovali. Těšili se.

Učivo a výtvarné úkoly byly vybírány s ohledem na věk žáků, ale někteří žáci mají ještě velký problém se zobrazením proporcí postav a jejich pohybu.

Při malbě hudebníků (námět: "*Kde vzniká hudba?*") mě někteří žáci velice kladně překvapili svou odvahou. Požadované zobrazení uchopení hudebního nástroje ve většině případů odpovídá věkovým zvláštnostem dětí. Žáci se snažili zachytit polohu rukou při hře na hudební nástroj, což se ve většině případů povedlo. Celkovou kompozici – umístění hudebníka do prostředí a využití barev žáci ve svých dílech většinou zajímavě vyřešili.

Nejlépe dopadla činnost "*Doteky hudby*" - tedy modelování podle zážitků z hudby se zavřenýma očima a následná hra na hledání své plastiky za použití pouze hmatu, kde uspěli všichni žáci a také oni tuto činnost hodnotili velice kladně. Použila jsem píseň od metalové skupiny "Epica", kde se střídají části melodického operního zpěvu s hardmetalem. Bylo vidět, jak žáci hudbu vnímají a cítí - při "rytmických" časech byly jejich pohyby mnohem rychlejší a razantnější. I při závěrečné reflexi hodiny popisovali zážitky z vnímání a prožívání hudby. Zaujalo mě, že všichni dokázali poslepu najít své práce a hlavně verbálně popsat vlastnosti plastiky a své pocity z této činnosti. Měli možnost na vlastní kůži vyzkoušet, jaké je to "pracovat" bez zraku. Bohužel se mi nepodařilo vzít děti na plánovanou výstavu "Neviditelná", na které jsem předem byla sama a odnesla si úžasný nezapomenutelný zážitek. Doufám, že se mi ještě dodatečně podaří s žáky na tuto výstavu vyrazit.

Další činnost nazvaná "*Nápadů mix je komix*" vycházela z hudební předlohy a anglického textu. Žáci se angličtinu učí teprve od září a je to jeden z jejich oblíbených předmětů. Propojení výtvarné výchovy, hudební výchovy a anglického jazyka se ze začátku jevila dost složitě, předpokládala jsem, že to nebude lehký úkol. Žáci ovšem tuto činnost velice uvítali, pracovali s anglickým textem i českým překladem, snažili se o zpěv v anglickém jazyce a promýšleli, jak námět zpracují. Pro většinu z nich to byl první pokus o komixové výtvarné zpracování tématu, i když komixy čtou moc rádi. Zaujalo mě projevení fantazie,

nadsázky, personifikace a velice vtipné zpracování. (Například srdce na vodítku, nebo vedené za ruku při přečtení "Lead my heart..." = ved' moje srdce; nebo postavy stojící na hlavě (své), či na nějaké cizí hlavě při přečtení "When I am standing on my head... = když stojím na (své) hlavě) Toto se promítlo i v další činnosti, animovaném filmu. Vtipné byly i vlastní interpretace děl. Z výtvarného hlediska je zhruba polovina prací kvalitních. Interakce postav se žákům podařila zobrazit, ale často se zde projevila "strnulost" postav, rádobý v pohybu. Tento nedostatek budeme postupně odstraňovat. Velice brzy zařadím do jednotky vv obkreslování postav (sebe navzájem) na velký formát. Podmínkou bude zachycení postavy v pohybu, žáci by si měli uvědomit, jak plošně zachytit pohyb a proporce - hlavně končetin.

Činnost "*On my head - rozhýbej to hned*", neboli tvorba animovaného filmu, nebyla pro tyto žáky novinkou. S tvorbou animovaného filmu již mají zkušenosti. Jako problém se jeví pouze jeden stativ a fotoaparát pro příliš početnou skupinu, což jsem naštěstí předpokládala, a proto jsem žákům připravila další stanoviště, kde plnili různé výtvarné úkoly, či pracovali podle návodu. Výsledný animovaný film je technickým zpracováním samozřejmě amatérský, ale žáci experimentovali s různými materiály, kombinovali techniky, vyzkoušeli si postup při výrobě animovaných filmů a aktivně zapojili cizí jazyk. Spolupracovali ve skupinách a hledali zajímavé, nové řešení. Žáci i rodiče, kterým jsem hotový film pouštěla na třídní schůzce, byli nadšení a fascinováni.

Použitá píseň "*On my head*" je soundtrack z filmu "*Snowboard'áci*", na což navazuje další výtvarná řada - "*Zima, Zimní sporty, Zimní radovánky*".